

MACINTOSH

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

100 STRON  
Gry Telewizyjne i Konsole

PAZDZIERNIK  
(10/96)

INDEX 321052  
ISSN 1230-7726  
CENA 3 zł 60 gr  
36000 zł

RELACJA  
EVENTS  
LONDYN JESIEŃ'96

39



VIRTUA FIGHTER



EXTREME



3 SKULLS



ULTIMATE MORTAL KOMBAT



**SECRET SERVICE CD**

GRA: Klokke  
PLAYABLE DEMO: American Civil War • Archimedian Dynasty • Bug • Deadlock: Planetary Conquest • Death Rally • Diablo • Jagged Alliance • Deadly Games • Larry 7 • Lighthouse • Little Big Adventure 2 • IM1A2 Abrams • Monster Truck Madness • Monty Python and the Quest for the Holy Grail • Necrodome • Rash • Screamer 2 • Simcity Trial Version • SWIV • Tracer

**NOWOŚCI:** Assassin • Betrayal at Callahan's • Crosstime Saloon • Curly's Adventure • Flying Corps • Fragile Hyperblade • Jazz the JackRabbit 2 • Jetfighter 3 • Jettlighter 3 • Lands of Lore 2 • MechWarriors 2: Tales of Haunting • Phantasmagoria 2 • Realms of Haunting • SimPark • Tales of Atlantis • ThruZone • Zombi Wars

**SHAREWARE:** PATON

NetZone • Road 2 • Network Edition • Antars • Command & Conquer: Birthright • Alliance • G-nome

UnKee: Virtua PC (2/1996) Am



IPS  
IPS  
IPS  
IPS



# SYNDICATE WARS



BULLFROG



Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma **IPS COMPUTER GROUP** Sp. z o.o.,  
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68; Fax: (0-22) 642 27 60;  
oraz nasza filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 400; tel./fax: (0-32) 175 39 72.  
Nasza strona w Internecie: <http://www.ipscg.waw.pl>

Syndicate Wars is a trademark of Bullfrog Productions Ltd. Syndicate is a trademark of Electronic Arts. The Bullfrog logo is a registered trademark of Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are registered trademarks of Electronic Arts.



IPS  
IPS  
IPS  
IPS  
IPS  
IPS



# STRIKER'96™

W SKLEPACH OD 10 PAŹDZIERNIKA

CENA  
**119zł**  
CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT



**STRIKER'96 to najbardziej realistyczna symulacja gry w piłkę:**

- rozgrywki od meczów pokazowych przez ligowe aż do mistrzostw Europy,
- gra na boisku i w hali,
- kilkanaście sposobów podań, strzałów i przejmowania piłki,
- symulacja warunków pogodowych,
- możliwość planowania taktyki gry.

**STRIKER'96 to także:**

- możliwość gry w sieci,
- doskonała grafika: widoki z różnych kamer, powtórki, symulacja oświetlenia.



**Akklaim**

Wylączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa  
tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

**ZAJRZYJ NA STRONĘ 131**

**STREFA CD PROJEKT**



# Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.Komputery Optimus S.A. Plus

## Komputery Harvard

### Monitory

### Comunicação Presarvio

IBM Aptiva

## Tulips

Drukarki HP

**Oncof. novae**

Sony

**Nintendo**

## Game Boy

### Programy Edukacyjne

Gry

## Porządkujące ceny na komputery Compaq, Optimus,

Normality	10
Offensive	11
Peter Rabbit No Of Garden	11
Prisoner Of Ice	10
Raven Project	10
Red Rhino Cd	9
Ripper Cd	10
Road Warrior Quarantine II	9
Shellshock	9
Shivers	10
Shockwave	9
Silent Hunter	10
Space Bucks Cd	10
Su 27 Flanker	12
Su 27 Flanker (Dios)	12
Swat Police Quest	11
Thunderhawk 2 Firesrom	11
US Navy Fighters Gold	9
Warcraft II Expansion Pack	11
Warcraft II	11
Wetland Cd	10
Witchhaven Cd	10
World Rally Fever	10

lovstičkiMyszcz

## Glossary

### Marçintausk

**Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!**







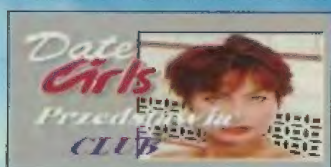
3D VCR Pinball.....	43
Albion cz. 2.....	56



Battle Arena Toshinden 2.....	26
Championship Manager 2.....	35
Charlie J Cool.....	21



Close Combat.....	66
-------------------	----



Date Girls.....	24
-----------------	----

**Wydawca**  
ProScript Sp. z o.o.  
... jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO  
STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

**Redaktor naczelny**  
Marcin Przasnyski  
**Z-ca red. nac.**  
Waldemar Nowak

**Zespół redakcyjny:**  
Andrzej Owaliński, Dariusz Góralski,  
Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski,  
Lech Kalwas, Robert Korzeniowski,  
Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski,  
Kamil Mętrak, Maciej Oginski,  
Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak,  
Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

**Design & DTP**  
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group  
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,  
Adam Andrzejewski

**Druk**  
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69  
Nakład 145.000 egz.

**Adres redakcji**  
00-846 Warszawa 66  
skrytka pocztowa 21  
tel. (0-22) 624-91-47 (godz. 9<sup>h</sup>-16<sup>h</sup>)  
fax (0-22) 624-91-47, 620-9309  
e-mail: secserv@pobox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i re-  
klam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca.  
w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do  
skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towaro-  
we są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Decathlon.....	34
Desert Wolf.....	18
Down in the Dumps.....	60
Draggy & Croco.....	23



Eskadra.....	19
ESPN Extreme Games.....	36
Gene Machine.....	48



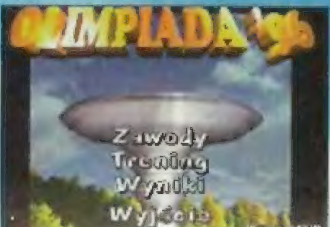
Grand Prix 2.....	38
Harry's Balloons.....	22



Kick Off '96.....	33
Living Pinball.....	42
Loony Labirynth.....	42
Megarace 2.....	100



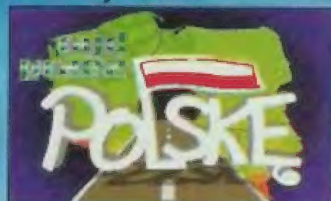
Noc.....	41
----------	----



Olimpiada.....	24
Olympic Games.....	32



Pepe Śrubokręć.....	23
Pinball Wizard 2000.....	43
Player of the Year.....	34
Primal Rage.....	21
Private Eye.....	63



Raid przez Polskę.....	19
------------------------	----



Ripper.....	46
-------------	----



Road Rash.....	39
Sensible World of Soccer.....	37
Shiloh: Battleground 4.....	64
Slam Tilt.....	43



Space Bucks.....	64
------------------	----



Space Hulk 2.....	40
-------------------	----

Speed Rage.....	37
Sports Pinball.....	42
Starball.....	43



Super Loopz.....	22
Time Commando.....	44
Three Skulls of the Toltecs.....	58
Trap'em.....	22
Ultimate Mortal Kombat 3.....	26



Virtua Fighter PC.....	28
------------------------	----



Voyeur 2.....	61
Wizardry Gold.....	59
„Z”.....	62

■ ■ ■

Gry TV i Konsole.....	68
Alone in the Dark: Jack is Back,	
Battle Morph, Bust-a-Move 2,	
CastleVania, Fears, Guardian	
Heroes, Golden Axe the Duel, Har-	
ley's Humongous Adventure,	
Olympic Games, Populous,	
Primal Rage, Super R-Type,	
Ruiner Pinball, Resident Evil,	
Sonic, Thomas the Tank Engine &	
Friends Pinball, Time Commando	
Amiga Shareware.....	20
Hardware.....	77
Kombat Korner.....	26
KGB.....	83
Manga Room.....	96
Rzut Okiem '96.....	6
SS CD'39.....	16





AUTUMN

Czarny diabeł zaprasza do zamku Virgin

po-  
ważne widmo strat  
finansowych. Rozpoczęła się  
dyskusja, czy zaniżanie cen jest  
moralną praktyką. Wielu produ-  
centów twierdzi, że oznacza to  
psucie rynku, podczas gdy z punk-  
tu widzenia graczy jest to działal-  
ność jak najbardziej pożądana.

# ELECTRONIC COM

**Początek września 1996. Londyn.** Na łamach prasy nadal trwa ogólnonarodowa dyskusja o chorobie szalonych krów oraz o praktycznych sposobach walki ze zorganizowanymi gangami pedofilów, w lidze Manchester United sensacyjnie przegrał swój kolejny mecz, w kinach rządzą „Independence Day” i „Twister”. Turystów spaceruje ulicami teraz trochę mniej. Londyn jest zachmurzony. Po raz kolejny stolica Albionu była miejscem największych europejskich targów gier komputerowych.

Kilkanaście dni wcześniej z wielkim hukiem inaugurowano w Hanowerze pierwszą edycję Cebit HOME, która, jak przez moment przypuszczano, może zagrozić prymatowi targów ECTS w Europie. Okazało się jednak, że w Niemczech gry niemal nie były widoczne, a z pewnością nie było to stosowne miejsce do prezentowania nowych produkcji. Na tydzień przed rozpoczęciem ECTS wybuchła druga bomba, iż VIRGIN INTERACTIVE, INTERPLAY i OCEAN postanowiły utworzyć wspólne przedsięwzięcie pod nazwą BIZZARE LOVE

HOT – gry pod WINDOWS 95  
Microprose – pokazał tylko screeny z X-COM 3  
Ocean – jak czylił spacerował bar na środku hall  
PlayStation zajmował dwie antresole  
SEGA – dumy wokół Virtua Fighter 3  
Microsoft i jego spółnie staro: wany balon  
Pełna wystawców antresola  
Interplay – wyglądał jak stary emeryt  
Zamek Virgin  
Pietrowy autobus BMG z bardzo miłą obsługą

**TRIANGLE.**  
Ma to być firma zajmująca się przede wszystkim dystrybucją gier, ale nie tylko. Jeden z bossów VIRGIN zapowiedział: „To nie jest przedsięwzięcie obliczone wyłącznie na zysk. Jest troje udziałowców i wszyscy oni pozostają wobec siebie równi”. Takie zgrupowanie sił potwierdza dostrzeżoną już przez nas na E3 tendencję, iż na rynku w najbliższych miesiącach będzie się dużo działo i wiele firm, które nie zdołają się wzmocnić, zmuszonych zostanie do zamknięcia działalności.  
Trzecią ważną informacją poprzedzającą londyńską imprezę było obniżenie przez sklepy VIRGIN, a w ślad za nimi przez wiele innych, ceny QUAKE do 29.99 funtów. To bardzo poważny krok w walce cenowej, powodujący, że amerykański dystrybutor GT INTERACTIVE (a przy okazji też starający się o wykupienie TIME WARNER) wpadł w szal widząc na horyzoncie

W takiej oto gorącej atmosferze rozpoczęły się trzynaste już w historii targi ECTS. Przybycie dosłownie wszystkich firm dystrybujących gry na PC, wszechobecność Windows 95, silna pozycja gier konsolowych – to najkrócej ujęte wyznaczniki imprezy. Chyba nie wymagają one komentarza, bo już na kwietniowym ECTS to wszystko było jasne.  
Najbardziej obleganą grą targów był z pewnością VIRTUA FIGHTER 3, na razie beta, ale i tak dająca niezłą orientację, co się będzie działo w pełnej wersji. Raczej nie należy liczyć, by ten przeznaczony dla salonów gier hit trafił szybko do Polski, bo cena jednego automatu to w zależności od wersji od 600 mln do ponad 2.5 mld starych złotych. Niemalym wydarzeniem była też poważna prezentacja MAGIC: THE GATHERING, połączona z rozdawaniem kart do tej gry. Wreszcie po prawie dwóch latach produkt jest na ukończeniu! W centrum Olympii działa-



ła telewizja „na żywo”. Jej program możliwy był do oglądania na ekranach rozmieszczonych w różnych miejscach hali.

Można było odnieść wrażenie, że zabrakło VIPów. Przez moment mignął nam tylko na stoisku ELECTRONIC ARTS Peter Molyneux (wciąż nie zdecydował się, czy odejść z BULLFROG). Wiele innych wielkich gwiazd przemysłu gier komputerowych jest albo w trakcie przechodzenia z jednej firmy do drugiej, albo zbyt zajęta swoimi sprawami, by przyjeżdżać z Ameryki. Na targach znajdowało się około 150 różnych firm, zazwyczaj więc od najważniejszych.

#### VIRGIN

Dwukondygnacyjny zamek VIRGIN wyróżniał się wśród targowej infrastruktury. Szare ściany i ostro zakończone baszty wyrastały ponad sąsiadujący z nimi budynek ELECTRONIC ARTS. Wejścia pilnowali ponad dwumetrowi Murzyni ubrani w czarne z kapturami płaszcze z gwiazdą Dawida na piersi. Wyglądało to dość niesamowicie, a atmosferę dopełniały piekielne dźwięki wydobywające się z ukrytych głośników.

ką cenę trzeba unikać wydawania słabszych tytułów, w ciągu najbliższego roku, dwóch z pewnością przyniesie korzyść nie tylko jej samej, ale być może poprawi kondycję całej branży, cierpiącej ostatnio na zalew masy bezwartościowych produktów.

#### ELECTRONIC ARTS

Rozczarował ELECTRONIC ARTS. Firma, która w swoje motto ma niejako wpisane wieczną walkę z VIRGIN, teraz w widoczny sposób ustąpiła kroku konkurentowi. Na stoisku EA po raz kolejny można było oglądać nieśmiertelnie długo odkładane produkty BULLFROG, widoczna była też prezentowana bodaj na ośmiu komputerach strzelanina SOVIET STRIKE z helikopterem w roli głównej.



korzystującą interfejs wspomnianego hitu. Produkcja ta jest już mocno reklamowana na internetowej stronie TRILOBYTE, na której dotychczas było tylko o dwóch wcześniejszych horrorach firmy.

# COMPUTER TRADE SHOW AUTUMN 1996

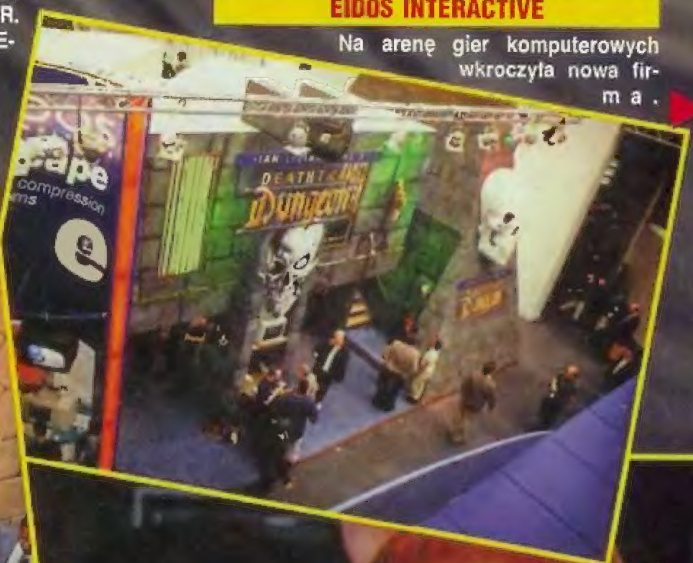
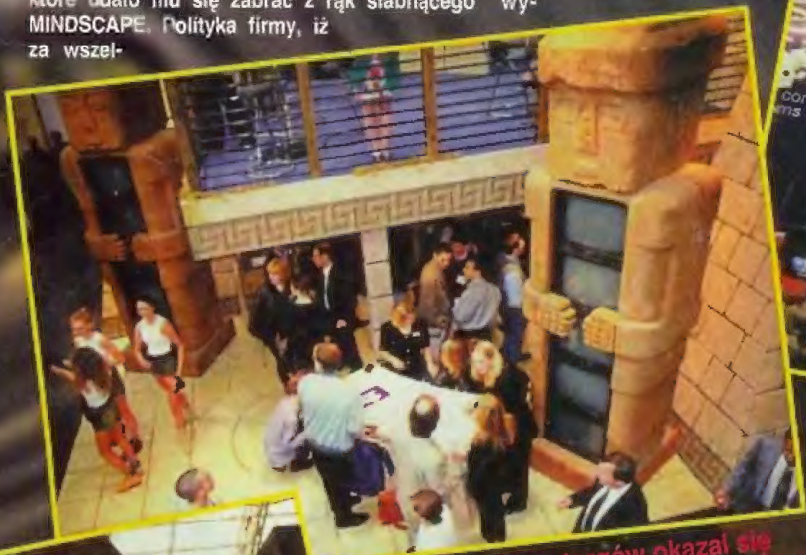
Scenografia scenografią, a gry to osobna sprawa. Z ręką na sercu trzeba powiedzieć, że VIRGIN obecnie nie ma ani jednego słabego tytułu. Koncern przejął VIACOM MEDIA, a wraz z nim cały pakiet gier spod znaku STAR TREK. Będzie też dystrybuował produkty SIR-TECH, które udało mu się zabrać z rąk słabnącego MINDSCAPE. Polityka firmy, iż

Udało się natomiast EA przejąć TRILOBYTE, firmę która wyprodukowała legendarnego SEVENTH GUEST oraz jego kontynuację – ELEVENTH HOUR. Teraz pracują nad CLANDESTINE, komediową grą wy-

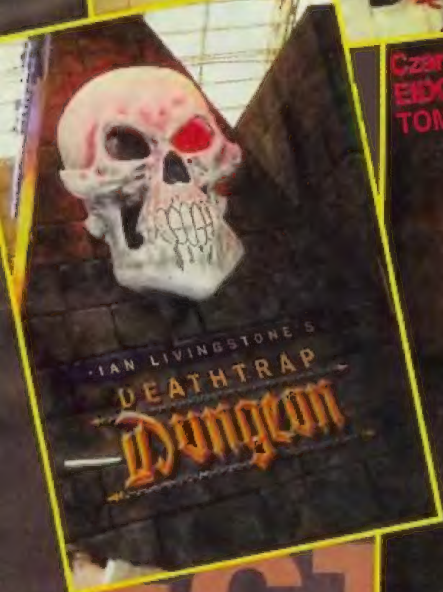
Bardzo dobrze wygląda za to już na pierwszy rzut oka LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2.

#### EIDOS INTERACTIVE

Na arenę gier komputerowych wkroczyła nowa firma.



Czarnym koniem targów okazał się EIDOS, i jego trzy laski zrobione a la TOMB RAIDER







Stoisko Interplay wyglądało jak dekoracja do horroru



W przyszłości będzie bardzo głośno o EIDOS INTERACTIVE,

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, natomiast VIRTUA FIGHTER i PANZER DRAGOON już są. Zarówno SEGA jak i SONY pytani o ich stosunek do Nintendo 64 tylko znacząco się uśmiechali, dając do zrozumienia, że mają przed sobą jeszcze minimum rok świętego spokoju.

#### PHILIPS MEDIA/BMG

Czołowym produktami PHILIPS są obecnie DOWN IN THE DUMPS oraz strzelanina NIHLIST. Obok tego ma w zanadrzu gry wyprodukowane przez inne firmy. PHILIPS będzie europejskim dystrybutorem produktów GTE ENTERTAINMENT, wśród których znajdują się między innymi TITANIC i TIMELAPSE. Można odczytać to jako ostrożność giganta mediów przy wcho-

Tymczasem więc firma rozpoczęła nową kampanię Hot for Windows. Wydzielone zostało osobne stoisko, na którym pokazywano gry różnych gatunków (m.in. DISCWORLD 2, LORDS OF THE REALM 2) stworzone wyłącznie w wersjach pod Windows'95. Hot for Windows dorobiło się własnego logo, które prawdopodobnie będzie w przyszłości umieszczane na pudełkach wybranych gier. W sumie wychodzi na to, że MICROSOFT swą kampanią promuje nie własne gry (tych póki co ma niewiele), lecz swój nowy system operacyjny.

Każda impreza ma swoje blaski oraz cienie. Nie można mówić, że wszystko się rozwija i jest kolorowe, skoro w niektórych przypadkach gołym okiem widać degrengoladę. W podobny stan weszło właśnie INFOGRAMES, dawniej jedna z najpoważniejszych postaci na rynku gier, zaś obecnie wydawca jedynie zręcznościówek SMURFS, której polska edycja z głosami aktorów ukaże się u nas już łąda chwila. Poza tym firma weszła na rynek programów edukacyjnych. Podobny los spotkał BRODERBUND, który gdyby nie pracujący na MYST 2 bracia Millerowie ze współpracującej z nim niewielkiej firmy CYAN, już dawno poszedłby w zapomnienie. O MYST 2 na razie nie ma konkretnych szczegółów, wiadomo tylko, że przewiduje się premierę na przyszły rok.

#### DREAMWORKS

Jak mawiają, z dużej chmury mały deszcz. DREAMWORKS INTERACTIVE, którego udziałowcami są między innymi Bill Gates i Steven Spielberg, miało do zaproponowania NEVERHOOD, nietypową przygodówkę, ładną graficznie, ale wcale nie rewolucyjną. A przecież można było oczekiwać przełomu po wypowiedziach szefa DREAMWORKS: „Nasze gry będzie charakteryzował poziom kreatywności, jakiego można się spodziewać po triumwiracie Spielberga, Katzenberga, Gefena”. Żaden z nich oczywiście nie zaszczylił swą obecnością skromnych dwóch komputerów DREAMWORKS, przyłączonych do stoiska MICROSOFT. Skoro już mowa o rozczarowaniach i chałach, trzeba wymienić wprost kilka produjących w tej kategorii tytułów. Kompletnym strzałem kulą w plot okazuje się RETURN TO KRONDOR mającego niebotyczną inspirację 7TH LEVEL. To po prostu kolejna gra

o EIDOS INTERACTIVE, warto więc od razu zapytać, skąd wzięła się ich potęga?

Sama firma EIDOS istnieje od sześciu lat, jeszcze do niedawna przynosiła straty, jednak ostatni rok okazał się dla niej szczęśliwy. DO-MARK kosztował ją 13 mln dolarów, CENTRE-GOLD (czyli US GOLD, CORE DESIGN plus SILICON DREAMS) kolejne 30. Oba te zakupy były dla kupowanych ostatnią deską ratunku przed bankructwem, zwłaszcza dla DOMARK, któremu nie wypalił ani TANK COMMANDER, ani ABSOLUTE ZERO. W ciągu najbliższych dwóch lat EIDOS planuje wydanie około 35 gier, licząc w przypadku kilku z nich na nakłady powyżej 100.000 kopii.

Trzy ubrane w beżowe szorty, traperki i białe koszulki bez rękawów panienki reklamowały TOMB RAIDER pozując do zdjęć ze zwiedzającymi. Na swoim stoisku EIDOS miał przez moment Terry'ego Venablesa, reklamującego pitkarski manager. Pojawił się także Ian Livingstone, postać kultowa dla fanów rpg w wydaniu klasycznym, prezentujący najważniejsze obok TOMB RAIDER przedsięwzięcie firmy, DEATH-TRAP DUNGEON.

#### SEGA PC

Firma inwestuje w gry na PC i na razie zajmuje się wyłącznie konwersjami przebojów z Saturna. Jeszcze w tym roku powinny się ukazać VIRTUA COP, DAYTONA USA,



dzeniu na rynek gier. Rzeczniczka prasowa firmy powiedziała, że będą czekać, jak się sprzeda wchodzić właśnie do sklepów DOWN IN THE DUMPS, by ocenić, czy warto zajmować się w najbliższej przyszłości kolejnymi projektami.

Podobna ostrożność cechuje mające jedno

z najbardziej pomysłowych stoisk na targach BMG. Ulokowani byli po prostu w dwupiętrowym autobusie. Po schodkach wchodziło się na górną kondygnację, a tam stało duże łóżko, na którym leżał notebook służący do prezentowania najnowszych produktów firmy.

#### MICROSOFT

Swą obecność na rynku gier zaznaczył MICROSOFT. Musiało się tak stać, skoro Bill Gates udzielił w ostatnich miesiącach kilku dużych wywiadów, w których wypowiadał się, co sądzi o grach komputerowych. Szef zaczął mówić o grach, więc firma musi nadążyć za jego słowami. MICROSOFT zdaje sobie sprawę z jednego: gdyby bardzo tego chciał, mógłby stać się w przeciągu kilku miesięcy czołowym producentem gier, tylko czy producentem, który potrafi zrozumieć, co oznacza ta rola?



a'la nieśmiertelny ALONE IN THE DARK, ale wolna i ze sterylnym, opustoszałym światem. Żaden tam klasyczny RPG! Nie pomoże tu chyba ani pisać do niej scenariusz Raymond Feist, ani zamiary autorów powielenia sukcesu BETRAYAL AT KRONDOR. Gra wbrew





Ta przedwzrostowa stworzyła emulację Barbie

wcześniejszym zapowiedziom jest cały czas na wczesnym etapie produkcji, co pozwala mieć nadzieję, że sporo się w niej zmieni.

SIERRA

Obok tak straszliwych nieporozumień jak

LIGHTHOUSE, które

roku, jego wstrzymywana premiera stanowiła jedną z głównych przyczyn zeszłorocznych strat finansowych VIRGIN. Żeby nie mówiono w nieskończoność o nie respektowanych terminach, postanowiono uciszyć sprawę: HEART OF DARKNESS na targach nie było, zniknęła również z oficjalnej listy wydawniczej VIRGIN.

Inne „przerwane dekady”



Ogień vs. woda  
Konsola vs. PC-ty  
Mordobicia vs. przygodówki  
Gulaś vs. Micz...  
...różnica zdań

interfejsem i wyglądem lokacji przypomina nie MYST lecz starożytną ELVIRĘ, SIERRA ma na składzie kilka niezłych propozycji. Przede wszystkim LORDS OF THE REALM 2 oraz BETRAYAL IN ANTARA, wydających się spełniać pokładane w nich oczekiwania. O tej bardzo obiecującej strategii i role-playing dokładnie napiszemy za miesiąc.

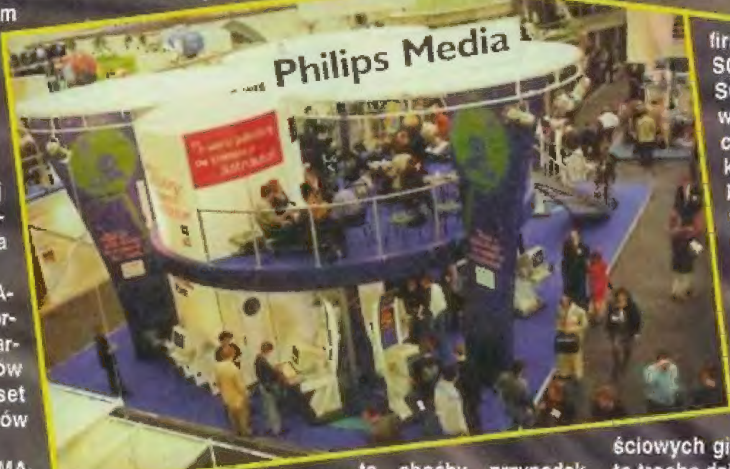
SIERRA w ramach promocji RAMA, przygodówki opartej na twórczości klasyka s-f Arthura Clarke'a urządziła drugiego dnia targów zakrapianą potanicówkę na kilkaset osób w jednym z londyńskich klubów nocnych.

O tandetnym horrorze PHANTASMA-GORIA 2 pisaliśmy już w relacji z E3, w Londynie na stoisku SIERRA raczej unikano pokazywania tej gry. Był natomiast LARRY 7. Po kilku minutach oglądania prezentacji nasuwa się nader oczywisty wniosek: forget the interaction! Larry siedzi przykuty kajdanami do płonącego łóżka, trzeba gdzieś kliknąć, żeby się uwolnił. Potem klik na krzesło, Larry wybiją nim szybę w oknie. Klik na lampie – Larry'ego poraża prąd. Bliżej stąd do DRAGON'S LAIR niż do LARRY 6 – przynajmniej takie są pierwsze wrażenia. Po raz n-ty potwierdza się opinia o SIERRA ON-LINE: „Z nią nigdy nic nie wiadomo”.

INTERPLAY

Oferta INTERPLAY (hasłem reklamowym firmy stało się „Feed your Head” – nakarm swoją głowę) oscyluje od znakomitego MURDER DEATH KILL, poprzez bardzo dobry FALLOUT, średni MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH, aż po żenujące. DRAGON DICE i BLOOD & MAGIC, oba oparte na zakupionej od TSR licencji na ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. W sumie INTERPLAY ma dużo tytułów, ale brakuje mu pewnych przebojów, takich na przykład jakimi dysponuje VIRGIN czy NOVALOGIC; ta ostatnia firma miała tylko trzy, ale bardzo obiecujące produkty: COMANCHE 3, ARMORED FIST 2 oraz F-22. Tytuły trzeba jednak wydawać, a nie zapowiadać, zobaczymy czy jesienny schedule list INTERPLAY okaże się zgodny z rzeczywistością. DRAGON DICE i BLOOD & MAGIC czekają na premiery już około roku.

Za to z HEART OF DARKNESS dzieją się rzeczy zupełnie niebywale. SEGA zapłaciła miliony dolarów, żeby produkt był dostępny na Saturna, licząc że będzie stanowił czołową pozycję w gwiazdkowej ofercie firmy. Tymczasem wiadomo już, że ani wersja na PC, ani na Saturna nie ukażą się przed 1997. Wiceprezydent VIRGIN stwierdził lakonicznie: „Jesteśmy świadomi, że z powodu odkładania wydania gry jej czas może minąć, ale obstajemy przy tym, by dopracować ją do perfekcji”. HEART OF DARKNESS znajduje się w produkcji od czterech i pół



firm SONY, PHILIPS i MICRO-SOFT widać, że finansowi giganci wciąż nie są do końca przekonani, czy na całego angażować się w gry komputerowe. Średnie firmy są wykupywane przez potężniejsze, na tym tle mile zaskakuje przypadek CRYO INTERACTIVE rozpoczynającego właśnie działalność jako niezależny dystrybutor. Do dominujących galezi: strzelanin a'la DOOM, strategii a'la COMMAND & CONQUER, przygodówek a'la MYST doszło nowe zjawisko – sporo przygodowo-zręcznościowych gier z komiksową grafiką. W sumie to trochę dziwne, że w dobie gdy gry komputerowe wkraczają w XXI wiek, rozwija się moda na kreskówki. Ale ktoś inny powie, że nie ma w tym nic dziwnego, dlatego ograniczmy się tylko do odnotowania powyższego faktu. Miłym akcentem okazał się prezentowany na stoisku FLAIR rodzimy produkt LEW LEON, dzieło wrocławskiej firmy LERYX-LONGSOFT.

Choc z Anglii wracaliśmy z kłopotami (były korki przy dojeździe na lotnisko Heathrow),

przyszło nam stwierdzić, że były to największe i chyba „najlepsze” jak dotąd targi ECTS. Od przyszłego roku będą się one odbywać tylko jesienią, gdyż kwietniowa edycja nie jest w stanie wytrzymać konkurencji z o miesiąc późniejszym E3. Jednak koniec lata 1997 znów będzie znakomitym terminem do zaprezentowania produktów, jakie mają się pojawić w najlepszym, jesiennie-świątecznym okresie wydawania gier.

Piotr Mankowski



Stefan odszedł tylko na chwilę...



złożona.

Z drugiej strony, sama myśl by nakłady gier zrównały się z produkcją filmową wydaje się przy dzisiejszym stanie rzeczy nieco butna.

Szybko podsumujmy wnioski. Na przykładzie



MANGA na żywo w wykonaniu ACCLAIM





Gier na ECTS było jak zwykle bardzo dużo, lecz większość z nich pokazywano na targowych imprezach już po kilka razy. I my o tych powstających produktach pisaliśmy już wielokrotnie, postanowiliśmy więc nie iść na skróty nie wyliczać wszystkiego, co było wystawiane, lecz wyselekcjonować elitę tytułów. Poniższe zestawienie w zasadzie nie oznacza „najlepszej dziesiątki targów”, a raczej dziesiątkę gier, które swym pojawieniem się wywołały najwięcej szumu wśród zwiedzających. Staraliśmy się, by lista ta była jak najbardziej obiektywna. Cały czas trzeba jednak pamiętać, że ostatecznej

oceny produktu można dokonać dysponując pełną wersją programu, dlatego zastrzegamy, że każda podobna lista może być traktowana jako tzw. „najlepsze pierwsze wrażenie”.

Warto zauważyć, że na przykład **TOMB RAIDER** wcześniej pokazywany nie robił tak dużego wrażenia, dopiero teraz wyrósł na prawdziwą gwiazdę. Podobnie sytuacja ma się z **GUARDIANS OF DESTINY** oraz **RED ALERT**, które z miesiąca na miesiąc rosły w siłę, okazując się coraz bardziej interesujące. A zatem – przed wami dziesięć największych pozytywnych niespodzianek jesiennego ECTS!

## ★ **TOMB RAIDER** – CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE

Dlaczego właśnie **TOMB RAIDER**? Przygotowywana na PC, Saturna i PlayStation gra wygląda równie wspaniale! Wysoka rozdzielczość, trójwymiarowe środowisko i trzymająca w napięciu akcja.

Potężny syndykat wynajmuje najlepszego z najlepszych zawodowych morderców do czegoś z rodzaju „Mission: Impossible” – chodzi o odnalezienie artefaktu nazywanego Scion. Nikt nie wie, gdzie się on obecnie znajduje ani jaką posiada moc, o jego istnieniu wspominają tylko legendy. Do zadania wyznaczona zostaje Lara Croft, wyrusza na poszukiwania, szybko odkrywając, że

jest tylko pionkiem w większej grze. A że nie podoba jej się ta rola, chwyta sprawy w swoje ręce, uwalniając się spod opieki promotorów.



walczy ze zwierzętami – potężnymi niedźwiedziami czy wilkami. Nowinką jest możliwość zmieniania ustawienia kamery bez konieczności przemieszczania bohaterki.

Łącznie zawartych zostało 12 poziomów podzielonych na cztery strefy. Pierwszą jest Vilcabamba, zaginione miasto Inków. Druga to antyczny grecki labirynt, w którym grasuje Minotaur. Miejscem akcji kolejnych poziomów jest Egipt. Ostatnia zaś strefa to ruiny Atlantydy, mitycznej wyspy, która jak sądzono istniała kiedyś na Oceanie Atlantyckim lub Morzu Śródziemnym, dopóki nie została zniszczona przez meteoryt. Pomiędzy etapami oglądamy renderowane scenki przerywnikowe. Młodzio.

Niektóre motywy w grze są bardzo realistyczne, na przykład w ruinach peruwiańskiego miasta Lara odkryje rytualny ołtarz z rozrzuconymi szkieletami Inków i hiszpańskich konkwistadorów. Generalnie Lara

## ★ **2 LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY** – WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

Z tego co widać, nowe **LANDS OF LORE** ma niemałe szanse sięgnięcia po tytuł RPG wszech czasów. Sympatyczni Amerykanie z Las Vegas przygotowują grę wspaniałą wizualnie, ogromną objętościowo i treściowo, która jednak nie poświęca elementów RPG dla zręcznościowej akcji.

Gra wcieli się w postać Luthera, marnotrawnego syna czarodziejki Scotli. Będzie on musiał od-

kupić winy swej matki i zwiedzić wiele krain w poszukiwaniu magii, dzięki której uda mu się odzyskać dobre imię. W pierwszych scenach Luther staje przed obliczem Draracle'a, potem trafia do pałacu, gdzie jest pilnowany przez Bacatę (obie postacie pamiętamy z pierwszej części cyklu **LANDS OF LORE**).

Zastosowany w grze engine 3D jest bardzo płynny, nawet w rozdzielczości SVGA na szybkich Pentium nie ma zwolnienia szybkości przesuwu ekranu. Wielkie wrażenie w **GUARDIANS OF DESTINY** robi pełna inte-

gracja środowiska gry ze scenkami przerywnikowymi. Idąc lasem docieramy na przykład do szemrzącego wodospadu. Widać już z daleka, jak ze skał spadają fontanny wody, dopiero gdy podejmiemy bliżej „uruchamia się” najazd kamery, przenoszący nas do stóp wodospadu. Przejście pomiędzy częścią interaktywną a filmikami jest bardzo płynne.

Luther może się przeobrażać w dwie inne postacie: wyposażoną w pazury bestię oraz jaszczurkę, przez



co łatwo może się ukryć w zaroślach czy wejść do miejsc, gdzie człowiek by się nie wśliznął. W **GUARDIANS OF DESTINY** można niszczyć fragmenty otoczenia.

Znajdujący się na stoisku VIRGIN niemal tuż obok **DAGGERFALL** wzbudzał znikome zainteresowanie, podczas gdy obok gry WESTWOOD cały czas kłębił się pokaźny tłumek. Gra BETHESDY jest po prostu mniej widowiskowa, z nieco topornym interfejsem. **GUARDIANS OF DESTINY** to w porównaniu z nią czysta poezja i świat fantasy niczym z książek mistrzów gatunku. Marzec 1997 jest w tej chwili oficjalnym terminem premiery.





## 5 CURSE OF MONKEY ISLAND

- LUCASARTS/VIRGIN

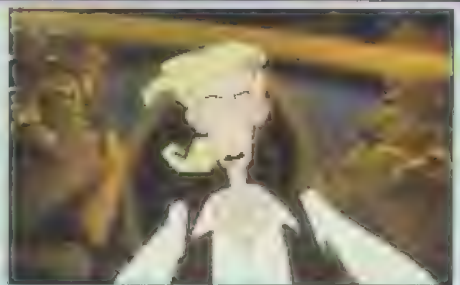
RED ALERT, LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY, DAGGERFALL, TERMINATOR: SKYNET - w porządku, wszystko to widzieliśmy już wcześniej u VIRGIN. PANDORA DIRECTIVE,



CURSE OF... co takiego!? Jedna z najsłynniejszych przygodówek wszechczasów powraca?

Autorzy mówią: „CURSE OF MONKEY ISLAND kontynuuje dobre tradycje LUCASARTS, niepodrabialne poczucie humoru, wciągająca fabuła oraz niezapomniane postacie. Włączyliśmy do nowej gry piratów-komików, kanibali-wegetarian oraz gościa, którego imię brzmi Ciastko-przylulacz”.

Akcja CURSE OF MONKEY ISLAND rozpoczyna się w momencie, gdy wciąż aktywny LeChuck postanawia uczynić gubernatorem Elaine Marley swą niematrą narzeczoną. Do akcji wkracza Guybrush Threepwood, zakładając swej ukochanej przez pomyłkę na palec magiczny pierścień, który zamienia ją w złotą statuę. Bohater będzie musiał odnaleźć sposób na odwrócenie klątwy, a następnie na ukrócenie zakusów LeChucka. Ba-



śniowa grafika kojarzy się z KING'S QUEST 7, motyw muzyczny pozostał taki sam jak dawniej. LUCASARTS obiecuje przygotować premierę na wiosnę 1997, ale trudno wierzyć że przed 1998 gra się ukaże. To przecież jej pierwsze targowe pojawienie się. Z pewnością będziemy jeszcze o niej pisać wielokrotnie.

## 5 PRIVATEER 2: THE DARKENING

- ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

Nic nie słychać o WING COMMANDER 5? Nic dziwnego, skoro sporo utalentowanych autorów nagle odeszło z ORIGIN, włączając Chrisa Robertsa, który założył własną firmę o nazwie ANVIL. Wiadomo nie od dziś, że nie mający jeszcze ukończonej trzydziestki Roberts ma gigantyczne ambicje dotyczące obecnie branży filmowej. Mówiąc wprost, Chris chciałby reżyserować filmy i jest całkiem niewykłuczane, że już niedługo uda mu się tego dokonać.

Tymczasem ORIGIN próbuje udawać, że nic się nie stało, co czyni przygotowując premierę PRIVATEER 2. Program w zarysach nie różni się od hitu z 1993 roku, wyposażony natomiast zostanie w podrasowany engine oraz wzorem WING COMMANDER, sfilmowane postacie zastąpią rysowanych ręcznie koleśki z dużymi szczękami.

ORIGIN tak skonstruował engine symulatora, żeby na ekranie mogło jednorazowo znajdować się



nawet 30 pojazdów kosmicznych. Do wyboru pozostaje około 150 misji oraz 20 statków. Misje wahają się od zadań kurierskich, zleceń zniszczenia czegoś, aż po eskortowanie ważnych głów. Wszystkie pojazdy posiadać będą możliwości ulepszenia, do budowywania nowych gadżetów.

Galeria aktorów pojawiających się w sekwencjach Full Motion Video prezentuje się nad wyraz okazale. Nie ma co prawda Malcolma McDowella, ale występujący w PRIVATEER 2 aktorzy to już prawie pierwsza światowa liga. Przede wszystkim John Hurt (w „Obcym” grał tego z załogi, którego jako pierwszego

zainfekowała kosmiczna maskara, w „Człowieku Słoniu” grał oszpeconego przez naturę biedaka, wystąpił też między innymi w filmowej adaptacji „1984”) - ma on w historii kina miejsce trwalsze niż McDowell. Obok niego pojawią się gwiazda kina francuskiego Mathilda May oraz Christopher Walken, znany już z RIPPER. Partnerować im będą Jurgen Prochnow („Diuna”, „Gliniarz z Beverly Hills 2”) oraz Brian Blessed („Robin Hood”, „Dużo hałasu o nic”). Jest to bez dwóch zdań najlepsza obsada aktorska, jaka pojawi się w grze komputerowej. Obszerniej o tej arcydziełowej produkcji napiszemy już za miesiąc.



## 5 DARK EARTH

- MINDSCAPE

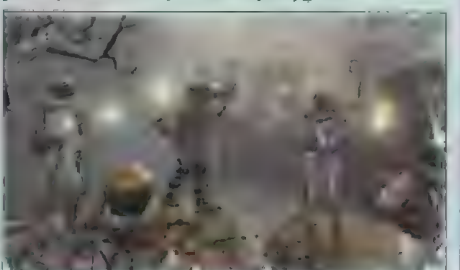
W XXIII wieku wielka kometa zbliża się do Ziemi, rozpadając się w atmosferze na setki meteoroidów, które niemal całkowicie niszczą powierzchnię błękitnej planety. Zapada wieczna noc, obłoki pyłów przesłaniają słońce, w sposób zastraszający



spada temperatura. Pojawiają się dziwne stworzenia - pelzaczce, zabijające każdego, kto odważy się zbyt długo przebywać na powierzchni. Ale jest jeszcze odrobina nadziei w tym ponurym świecie. Oto zdarza się cud i w wielu miejscach przez czarne niebo przebijają się smugi światła. W miejscach, gdzie padają na ziemię, powstają prymitywne osady, których mieszkańcy oddają cześć bogu Słońcu. W jednej z takich oaz życia rodzi się bohater, któremu będzie dane odnaleźć sens legend i nauczyć się obsługiwać urządzenia sprzed kataklizmu, by wyzwolić cały świat.

Ta niebanalna fabuła pochodzi z powstającej gry DARK EARTH. Oto pierwsze informacje o tym projekcie, który już niedługo stanie się wielkim przebojem. Gra wykorzystuje pomysł z ALONE IN THE DARK, tyle że postacie poruszają się o wiele naturalniej i zawierają o wiele więcej szczegółów niż zbudowane z niezbyt dużej ilości wielokątów posta-

cie z gry INFOGRAMES. W DARK EARTH ważną cechą jest to, że środowisko gry nie jest statyczne - z komina sączy się dym, po ziemi grasują małe stworzonka, na tle ciemnego nieba widać fruwiące ptaki, w lochach płoną pochodnie. Całość prezentuje się bardzo realistycznie. Intro jest absolutnie doskonałe, renderingi prezentują się tak dobrze jak chyba w żadnej wcześniejszej grze.



## 6 SCREAMER 2

- MILESTONE/VIRGIN

Wciąż nie ustępuje nawałnica wyścigów samochodowych na PC. Po tym jak SEGA postanowiła przenieść na tę platformę DAYTONA USA oraz SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, poprzeczka podniesiona została nader wysoko. Wśród konkurentów SEGI jest jednak firma MILESTONE będąca w stanie skutecznie konkurować z japońskim gigantem. SCREAMER, którego pierwsza część była dość wierną kopią DAYTONA USA, doczeka się kontynuacji. Co tu dużo mówić, kontynuacji, która zrywa kask i która okazała się najlepszymi wyścigami jesiennego ECTS.

Autor gry Antonio Farina słusznie powiada, że dostęp do sieci ma bardzo mały procent graczy. Stąd całe to mówienie o możliwości grania po kil-

kanaście osób naraz ciągle jeszcze pozostaje w sferze pobożnych życzeń. Farina wprowadził do SCREAMER 2 możliwość gry we dwóch na jednym komputerze przy podzielonym ekranie (ach, te czasy POLE POSITION 2!). MILESTONE absolutnie nie obawia się SEGA RALLY, twierdząc, że



SCREAMER 2 będzie bardziej wiać symulacją samochodu niż zręcznościową, pozbawioną realizmu przepychanką samochodzików. Posiadać będzie sporo zróżnicowanych terenów tras wiodących między innymi przez Anglię, Skandynawię, Kalifornię, amazońską dżunglę i Egipt.

SCREAMER 2 jest znacznie trudniejszy od poprzednika, trzeba niczym w NEED FOR SPEED uważać, by od razu na początku przeciwnicy nie uciekli, bo potem praktycznie nie ma szans ich dogonienia. Kamery można ustawiać zarówno za kierownicą, jak i z tyłu samochodu. Po skończonym wyścigu istnieje sposobność obejrzenia z niego powtórki, przekazywanej przez kamery umieszczone w różnych miejscach trasy. Widzieliśmy to, graliśmy i dodajmy tylko, że na SS CD'99 znajduje się interaktywne demo SCREAMER 2.



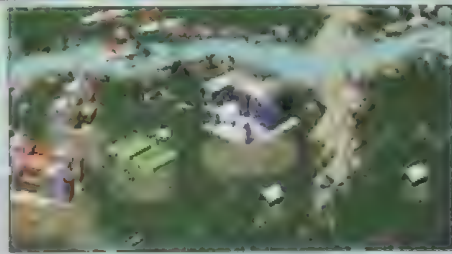
## 7. COMMAND & CONQUER: RED ALERT

— WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

O RED ALERT pisaliśmy już kilkakrotnie, krótko więc tylko odnotujmy nowe dotyczące go informacje. Zawartych zostanie ponad 40 misji, a także edytor terenu pozwalający na tworzenie własnych scenariuszy. Wydobywanymi surowcami będą tym razem rudy (ore). Autorzy z WESTWOOD STUDIOS przewidzieli możliwość gry poprzez Internet.



VIRGIN podaje, że sprzedaż COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN (taki jest pełny tytuł gry, którą wszyscy nazywaliśmy COM-



MAND & CONQUER) przekroczyła 1 milion kopii. RED ALERT trafi do sklepów już w listopadzie.

## 8. DISCWORLD 2

— PERFECT ENTERTAINMENT/PSYGNOSIS

BROKEN SWORD I PANDORA DIRECTIVE są już ukończone i obie te gry są już oficjalnie



dostępne w Stanach. Kolejny silny kandydat do miana przygodówki roku jeszcze się nie ukazał i przed Gwiazdką nie należy się go spodziewać.

Autorzy z PERFECT ENTERTAINMENT przechwalają się, że w DISCWORLD 2: MISSING PRESUMED prawie nie występuje słynny tekst „To nie działa” – wzorem gier LEGEND zawarto mnóstwo tekstowych odpowiedzi na poczynania gracza. Animacja jest naprawdę pierwsza klasa, scenki przerywnikowe 3D wykonane na Silicon Graphics. DISCWORLD 2 jest rewelacyjnie wykonaną grą, z zachowaniem zalet oryginału. Ankh-Morpork znów wita graczy, ale tym razem problem jest po-



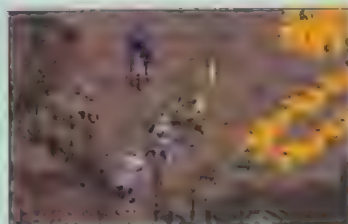
ważniejszy: zawieruszył się gdzieś wysoki chudelec z pustymi oczodołami i kosą w dłoni, chudelec, którego nazywają powszechnie Śmierć!

## 9. DIABLO

— BLIZZARD ENTERTAINMENT

BLIZZARD ENTERTAINMENT ulokowany był w dwóch miejscach. Konwencjonalne stoisko w Olympii obsługiwane było przez nie mających o niczym pojęcia gońców, dopiero w pobliskim Hiltonie rezydował miała ekipa DIABLO. Na pierwszym piętrze tego superekskluzywnego hotelu na jednych z drzwi widniała niepozorna tabliczka z napisem BLIZZARD, a w środku czekały dwa komputery i jeden szczupły inaczej brodac, ledwo mieszczący się w fotelu przed oknem. Brodac na swoim notebooku miał zainstalowane jedynie Windows'95 oraz beta-wersję DIABLO.

Dla przypomnienia: DIABLO to RPG z izometrycznym widokiem na pole akcji, rozgrywaną się w średniowiecznej scenerii. Już w intro widać kruka wydziubającego robaka z rozkładającego się ciała, dyndających na stryczkach wi-



sielców oraz piekielne bestie czyhające w katakumbach. D I A B L O charakteryzuje losowy generator poziomów, w każdej grze trzeba oczywiście wykonać kilka takich samych czynności, ale droga do nich jest za każdym razem inna. Rycerz, którego prowadzimy posiada dwa liczące się wskaźniki: energię i mana. Często walczy się z kilkoma potworami naraz, trzeba wtedy jak najszybciej wywijać mieczem. Świetnie zrobiono grę światła, gdy widać drgającą poświatę otaczającą pochodnie. Bardzo wygodny jest interfejs: nie ma kłopotów z podnoszeniem artefaktów, w przypadku gdy bohater wejdzie za ścia-

nielców oraz piekielne bestie czyhające w katakumbach.

D I A B L O

nę, przez którą z powodu izometrycznego rzutu zostaje zasłonięty, widzimy jego kontur. Wszystko po to, by się nie zgubić.

Pokazano nam również bardzo wczesną wersję STARCRAFT, zapowiadającego się na absolutnie szokujący przebój. Wykonany jest lepiej niż WARCRAFT 2, można w nim walczyć zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchniach planet



## 10. MURDER DEATH KILL

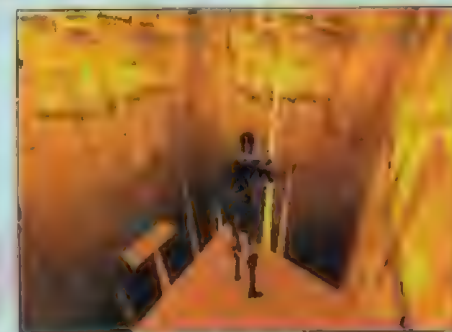
— SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY

Przyszłość. We Wszechświecie pojawia się niespotykany wcześniej fenomen: energetyczne strugi mogące być niewyczerpanym źródłem energii. Ludzkość nie może się nacieszyć historycznym odkryciem, bo na naszą planetę przybywa garnizon Obcych. Ani ONZ, ani WHO nie są w stanie z nimi negocjować, da się do nich przemówić tylko za pomocą laserów.

Oryginalnym producentem MDK jest firma SHINY ENTERTAINMENT słynna z EARTHWORM

JIM. Bohater biegnie naprzód, kamera podąża za nim, bohater strzela, Obcy wiją się w konwulsjach. Przeciwnicy nie umierają tak po prostu, konają w dość realistyczny sposób.

Autorzy reklamują różnorodne bronie, jakie pojawiają się w MDK — na przykład za pomocą celownika laserowego snajper będzie mógł dostrzec stojącego milę dalej Obcego, pijącego akurat kawę. Będzie mógł odstrzelić albo filizankę, albo w razie potrzeby — głowę delikwenta. Grafika MDK jest szybka, akcja ostra. Spośród wszystkich prezentowanych strzelanin na PC ta podobna nam się najbardziej.



Za miesiąc dalsza część relacji, w której między innymi znajdzie się miniwywiady z Jonem Rihmanem (autorem ośmiobitowych hitów MATCHDAY, HEAD OVER HEELS i BATMAN, obecnie pracującym na PC nad grą QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION), Tony Crowtherem (REALMS OF THE HAUNTING), Erinem Robertsem (PRIVATEER 2) oraz Frederickiem Raynałem (ALONE IN THE DARK, LBA. Umieścimy też przegląd pozostałej części gier ze SWIV, X-WING VERSUS TIE FIGHTER, LOST ADMIRAL, BETRAYAL AT ANTARA, LITTLE BIG ADVENTURE 2, F-22, FX FIGHTER 2, BATTLEGROUND: ANTIETAM/SHILOH na czele. Będą cztery rewelacyjne gry z CRYO, zrobiony przez twórcę serii gamebooków z lat siedemdziesiątych Iana Livingstone'a DEATHTRAP DUNGEON,

niemal rewolucyjne CREATURES, które być może przełamają wreszcie opinię, iż produkcje z pogranicza gier i programów edukacyjnych okazują się nudne. Dokładnie opiszemy ofertę nowej twarzy w przemyśle gier komputerowych — firmy TELSTAR, która ma w rękawie kilka godnych oka produktów, zwłaszcza baśniową przygodówkę FABLE. Przyjrzymy się zręcznościowym grom AMOK i SCORCHER z amerykańskiego SCAVENGER, nowatorskiej przygodówce TOONSTRUCK z VIRGIN oraz HARDWAR z GREMLIN. To wszystko? Bynajmniej nie, dodajcie do tego następne drugie tyle tytułów plus informacje o firmach oraz autorach gier. Na koniec reportaż z Sega World, dopiero co otwartego w Londynie „wirtualnego miasteczka”.



Witamy! Dziś znowu garść wieści z naszej firmy. Właśnie wróciliśmy z targów ECTS (Londyn), gdzie byliśmy dość silną ekipą. Jak zwykle spotkaliśmy tam mnóstwo ważnych i ważniejszych osób z branży, no i oczywiście zabieganych reporterów z Secret Service. Co było na targach przeczytacie w sprawozdaniu redakcyjnym. My od siebie możemy dodać, iż Polska ma dla zachodnich producentów coraz większe znaczenie. Sprzedaje się u nas znacznie więcej legalnych gier niż w zeszłym roku, a liczba graczy rośnie. Gdyby chociaż polowa z nich kupowała legalne gry to byłibyśmy jednym z bardziej znaczących rynków w Europie. Nie martwcie się jednak, nie jest tak źle.

Walka z „piratem” trwa...

## NEWS z pierwszej ręki

To ja - Marcin. Usiadłem i napisałem te słowa w Londynie, bo zobaczyłem coś, co odmieniło mnie na zawsze...

**DIABLO** - gra mojego życia. To nle, że działa tylko pod Windows 95, warto dla niej zmienić system. Wspomniała realistyczna trójwymiarowa grafika, umiśniony bohater (to ja!), trudna misja, a dookoła aż ról się od potworów. Jeśli jeszcze wam mało to dodam, że po sieci jednocześnie może grać aż osiem osób. To jest to. A dzięki nam DIABLO już wkrótce zawita do waszych domów!

**SHATTERED STEEL** - doskonały symulator futurystycznej maszyny bojowej. Szczegółowa grafika otoczenia, dopracowane efekty świetlne i płonące wraki zniszczonych robotów tworzą klimat, który zostawia w tyle inne gry tego rodzaju.

## JUŻ NIEDŁUGO „LEW LEON”

Jesteśmy coraz bliżej godziny „0”, czyli premiery LWA LEONA. Już 28 listopada gra pojawi się w sklepach w całej Polsce.

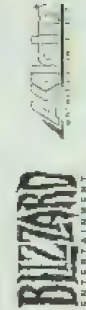
LWA LEON to nasza druga (po grze „Nowy Teenagent”) i największa produkcja. Możemy już uchylić rąbka tajemnicy i powiedzieć wam co nieco o tej grze.

Powstawała ona dwa lata, projekt urodził się we Wrocławiu, a pracowało przy nim 20 osób.

Gra jest generalnie platformówka, ale oprócz skakania, chodzenia, pływania i latania trzeba od czasu do czasu znaleźć jakiś przedmiot, czy rozwiązać zagadkę. Cała gra składa się z dwunastu złożonych etapów zapewniających wiele godzin zabawy, a także z siedmio minutowego intra opowiadającego historię LWA LEONA i jego skradzionej korony.

Nie wierzęcie pustym słowom. Już niedługo na Cover CD Secret Service ukaże się „grywalne” demo Lwa. Życzymy miłej zabawy.

PSYGNOSIS



Juliusz Byke  
Zabójca

## GDZIE KUPOWAĆ GRY?

### Sklep rekomendowany

Dobra wiadomość dla mieszkańców Wrocławka i okolic. Chcemy wam polecić pierwszy sklep z grami komputerowymi.

Nie mając od was listów ani opinii, sami musieliśmy się rozzejrzeć za dobrym sklepem z grami, no i znaleźliśmy. Sklep **DANIEL** we

**Wrocławku**, bo o nim mowa, ma szeroki wybór najnowszych gier. Nowości trafiają na półkę nie później niż w Warszawie.

Sklep mieści się przy ul. Witosza 4 w domu handlowym „Wiślanin”. Czynny jest od poniedziałku do piątku w godzinach 10-19, a w sobotę od 10 do 15. Polecamy!

## Komputery „Made in CD Projekt”

No może niezupełnie, ale już niedługo pokażemy i zaczniemy sprzedawać coś ekstra dla graczy (i nie tylko). Będą to naprawdę szybkie i niezawodne Pecety w 100% firmowe. Na razie tylko tyle, więcej za miesiąc. **TESTY TRWAJĄ.**

## Dwa nowe sklepy firmowe

**UWAGA!** Nie lada gratka dla graczy z Warszawy i Krakowa. Już 1-go października zostaną otwarte dwa nowe, wspaniałe sklepy firmowe: w Warszawie przy ulicy Perca 2 (przy giełdzie komputerowej) oraz w Krakowie przy ulicy Starowińskiej 65 (10 minut od rynku). Co będzie można tam znaleźć? Po pierwsze największy wybór gier komputerowych na Peceta i konsolę

# WSPANIAŁA

wrzesień

siedem najchętniej kupowanych gier w sklepie firmowym CD Projekt w dniach 15.08-15.09.



1. QUAKE



2. THE SETTLERS II



3. GRAND PRIX 2



4. DUKE NUKEM 3D



5. DEADLINE



6. WARCRAFT II



7. DESTRUCTION DERBY

Po wielu naradach doszliśmy do wniosku, że 10 to za dużo, 5 za mało, a 7 w sam raz.

Więc od dziś 7 wspaniałych. Nie zdziwcie się, jeśli za miesiąc liczba miejsc na naszej liście, znowu ulegnie zmianie. Jesteśmy nieobliczalni.

Sony Playstation, po drugie fachową i miłą obsługę, która pomoże w dokonaniu wyboru, a po trzecie każdy tytuł będzie można obejrzeć i „przetestować” przed zakupem.

Zapraszamy także do naszego sklepu firmowego w Warszawie przy ul. Indyjskiej 25a, tel. 672-80-18.

Przyjdź, a resztę zostaw nam.



# Konsole na ECTS

Na targach ECTS oprogramowanie dla superkonsol Saturn i PlayStation stanowiło bardzo pokazną gałąź produktów. Można śmiało powiedzieć, że te dwie konsole wraz z platformą PC stanowią najszybciej rozwijającą się grupę sprzętową. O tym, że zdolniwały

na dobre ogólnoswiatowy rynek gier, spychając wszystkie pozostałe platformy na margines świadczy chociażby fakt, że Nintendo odwołało wrześniową premierę konsoli Nintendo 64, ponieważ potencjalnie większe szanse ma ich nowy, kieszonkowy GameBoy...

Gier na Saturna i PlayStation było naprawdę mnóstwo, przy czym trzeba przyznać, że po raz pierwszy mamy do czynienia z tak dużym wyborem dobrych i obiecujących produktów. Żadnej kiczy, kiepskich konwersji z PC czy miernot.

Wybraliśmy dla was grupę najważniejszych i najlepiej się zapowiadających projektów. Jedno jest pewne: już w tej chwili są absolutnymi hitami.

Gulash



## virtua fighter 3

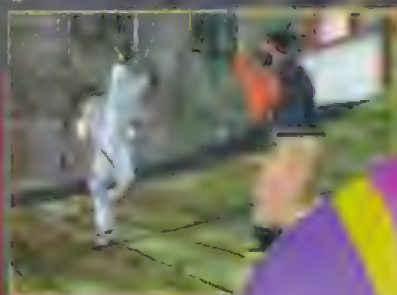
Jedną z największych niespodzianek targów był stojący pośrodku stoiska koncernu SEGA automat VIRTUA FIGHTER 3, po raz pierwszy pokazany poza Japonią. Skoku jaki nastąpił od VF2 po prostu nie da się opisać. Całość przypomina film renderowany jak na stacjach Silicon Graphics. O tym, co dzieje się na ekranie niech świadczy fakt, że sama tylko twarz jednej postaci zawiera więcej poligonów, niż cały zawodnik z VF2. Automat był oblegany od rana do nocy, udało nam się jednak zagrać i naprawdę zebrało kask. Pełny automat będzie bardzo drogi.

SEGA  
AUTOMAT



## destruction derby 2

O drugiej części tej najpopularniejszej w Europie gry dla PSX było wiadomo już w maju. Teraz jednak ujrzeliśmy ją w akcji. Lepsza grafika i animacja (zadnych spowolnień), więcej torów, jeszcze doskonalsza symulacja rewelacyjnych krask. Najciekawiej jednak zapowiada się obecność aż czterech różnych aren DESTRUCTION DERBY (w części pierwszej tylko THE BOWL).



Każde niemal grono graczy po kilku dniach na targach robiło duże wrażenie, czego nie można powiedzieć o grach na PC. Tęsknijcie, ale są też inne!



## virtua cop 2

W więcej, więcej, więcej: czadowego strzelania! Poziomy są dłuższe, wprowadzono interaktywne elementy (wybór strzelka), efektowne pościgi samochodowe i uczyniono grę trudniejszą. Grafika jest jeszcze lepsza i płynniejsza niż

SEGA, SATURN



## formula 1

Z całym szacunkiem dla GRAND PRIX 2 na PC (gdzie w wysokiej rozdzielczości nawet na Pentium 166 animacja skacze), FORMULA 1 jest szybka, płynna, wyglądająca znakomicie i o wiele bardziej smakowita dla osób, które lubią szybką i swobodną jazdę. Oczywiście nie zabraknie symulacji prawdziwej stajni wyścigowej...

PSYGNOSIS, PSX



## tekken 2

Myslicie, że TEKKEN jest nudny? Przy drugiej części może po prostu schować głowę w piasek ze wstydu. Nowe postacie, nowe klasy, nowe opcje. Szybciej, ładniej, lepiej! To jest to, na co czekają miłośnicy mordobic. Absolutna rewelka!!!

NAMCO, PSX



# crash bandicoot

NINENDO 64 ma MARIO 64, SATURN ma NIGHTS, zaś PSX ma grę CRASH BANDICOOT. Prześliczna i przeżabawna trójwymiarowa platformówka dla wszystkich co umieją już utrzymać Joypad w dłoni. Chodzą ploty, że CRASH ma być ma-  
skotką PSX, w zupeł-  
no-



## nights

Stworzona przez ludzi odpowiedzialnych za samego SONIC'A gra NIGHTS jest chyba największą rewelacją z ECTS dla konsoli SATURN. Bajejczno kolorowa, z piękną muzyką i nienaganną animacją gierka sprzedawana będzie z analogowym joystickiem, dzięki któremu będzie można w pełni kontrolować ruchy postaci we wspólnym trójwymiarowym świecie. NIGHTS to coś zupełnie nowego, co nazwałbym powietrzną platformówką. Na Zachodzie jest już w sprzedaży, recenzja najprawdopodobniej za miesiąc.

SEGA, SATURN

ści się zgadzam  
bo gra nie ma sfa-  
brych punktów!  
UNIVERSAL  
INT., PSX

SMN  
96

Nights - jeden wielki zechwył.  
Piękna animacja, wspaniała gra  
dla dzieci i ich rodziców.  
Totalne odprężenie w klimacie  
bajki, która toczy się na twórczych  
oczach.



## micro machines 3

Trzecie wyścigi mikromaszyn, tym razem zrealizowane całkowicie w trójwymiarze. Testując wraz z Mieczem wersję PSX stwierdzamy, że gierka wciąga aż do bólu, a zrealizowana jest nienagannie! Super, szczególnie dla kilku graczy.

CODEMASTERS, PSX & SATURN



## tunnel b1

Wywodząca się z amigowej sceny grupa NEON DESIGN debiutuje z prawdziwie rewelacyjną strzelanką, w której gracz posuwa się nieustannie do przodu rozwalając wszystko co napotka na swej drodze. Patrząc na grafikę mieliśmy wątpliwości, czy to nie jest renderowany wcześniej filmik! Prześliczna grafika i superpłynna animacja, absolutny hit!

OCEAN, PSX

Na bazie znokommitego kodu VIRTUA FIGHTER 2 powstała konwersja z automatów gry FIGHTING Vipers. Mordobicie z mega-specjalami, w którym wszystkie walki odbywają się w specjalnych klatkach (można odbijać się od ścian, można też rozwalić klatki!).

## fighting vipers

Bardzo ciekawie zapowiadają się postacie, są zupełnie niepodobne do tych z innych mordobic, niektóre dzierżą rozmaite przedmioty służące do okładania się po mordach. Zawodnicy ubrani są w zbroje, które rozlatują się po wielu ciosach. W tej grze aż czuć ból, długie godziny męskiej walki zapewnione!

SEGA, SATURN



Ogromne wrażenie zrobił na nas także TOMB RAIDER, przygotowywany jednocześnie na PSX, Saturna i PC. Bilższe napisaliśmy o nim kilka stron wcześniej, dlatego tutaj już bez ilustracji.

Niewątpliwie najlepszy ze wszystkich prezentowanych na targach „sportów przyszłości”, BLAST CHAMBER oferuje rozrywkę na najlepszym poziomie maksymalnie czterem graczom. Zawodnik musi zdobyć piłkę (kopiąc i bijąc), a następnie wbić ją w specjalną bramkę. Komnata przekręca się o 90 stopni i wszystko zaczyna się od nowa. Brzmi prosto, ale gra się po prostu bombowo.

ACTIVISION, PSX







Zgodnie z wieloma sugestiami co do strony graficznej menu płytki, wprowadziliśmy nowy, psychodeliczny system menu, dzięki któremu nawigacja po trzeszczącej w szwach srebrnej płytce będzie jeszcze przyjemniejsza. Zobaczcie zresztą sami naszą wersję 2.0 systemu menu...

Trudno określić, na co zwrócić szczególną uwagę. Wszystko jest godne zainteresowania. Z dumą przedstawiamy światową premierę gry LITTLE BIG ADVENTURE 2, którą otrzymaliśmy na wyłączność od jej autorów z ADELIN SOFTWARE. Jesteśmy pewni, że sympatyczny Twinsen już wkrótce zagości na waszych monitorach gdyż pracująca w trybie VGA gra wykonana jest po prostu przesłiznacz. LBA 2 walczy o palmę pierwszeństwa z rewelacyjnymi wyścigami SCREAMER 2 i pierwszą w pełni interaktywną wersją nowej produkcji firmy BLIZZARD gry role-playing DIABLO. Warto także zauważyć grę SWIV – trójwymiarowa strzelanina zapowiada się doprawdy doskonale.

Wielbiciele MANGA ROOM już za chwilę poczują przyjemny ucisk w gardle (i nie tylko) gdy obejrzą w ciszy i spokoju program KISEKAE. Dzięki niemu można bardzo dokładnie zgłębić tajniki garderoby ulubionych bohaterów anime (m.in. Lum z URUSEI YATSURA, Priss z BUBBLEGUM CRISIS i Czarodziejek z SAILOR MOON). Chłopcy zapewne będą je rozbić, dziewczyny ubierać, a wszyscy będą szczęśliwi i zadowoleni.

Nie zapomnijcie rzucić okiem na RZUT OKIEM, gdyż mamy wrażenie, że przeszliśmy samych siebie pokazując w nim gry tak nowe, że aż gorące! Czeka też na was świeża porcja SHAREWARE, a w nim m.in. kilkadziesiąt nowych misji do DUKE NUKEM 3D i COMMAND & CONQUER oraz wspaniały dodatek do wszystkich maniaków QUAKE – kilka świeżych jeszcze bonusów: edytory, nowe potwory i broń. Sam miód!!!

Nasz kompakt to kilkadziesiąt godzin doskonałej zabawy na najwyższym poziomie. Nie rozstając się z nowym numerem eSeSa (zawsze dobrze go mieć pod ręką) poczytajcie o grach, a potem wsuńcie CeDeKa do odtwarzacza i sami sprawdźcie, jak wyglądają wszystkie supergorące produkcje. Nie istnieje lepszy sposób, niż ujrzeć wszystko na własne oczy!

**Życzymy opadniętych kopar i dymiących czach!!!!**



**LITTLE BIG ADVENTURE 2 – czujecie ten przyjemny dreszcz?**

## SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

**Dlaczego w dziale OPISY zamieszczacie teksty po angielsku? Są one kompletnie bezużyteczne dla osób, które nie znają tego wspaniałego języka (ja do nich należę).**

Zwróćcie uwagę, że większość solutionów prezentowanych w dziale OPISY jest pierwszą świeżością. Gry takie jak PANDORA DIRECTIVE czy GENE MACHINE pojawiły się na rynku dosłownie przed chwilą, a pełna wersja KINGDOM 2: SHADOAN jeszcze się nie ukazała (a wy już macie pełen opis!). Drugą zaletą opisów angielskich jest podanie wszystkich nazw przedmiotów, lokacji i czynności dokładnie w takim brzmieniu, w jakim występują w grze. W końcu gry są też w całości po angielsku, więc jeśli nie znasz języka, to i tak wiecie nie zdziwić. Od pownego czasu publikujemy także opisy po polsku do gier, o które najczęściej prosicie. Kończymy już opisywać gry przygodowe SIERRY, w kolejce czeka już kilka następnych sam...

\*\*\*

**Dlaczego niektóre firmy nie robią demo swoich nowych gier? Przecież playable demo to wspaniała forma komunikowania się z graczami – mogą oni w listach napisać co im się nie podoba, aby programiści mogli wszystko bardziej dopracować. Poza tym to bardzo uczciwe podejście, gracze mogą najpierw spróbować, a potem ewentualnie kupić to, co im się podoba.**

Odpowiadamy na przykładzie: firma DOMARK wydała niedawno playable demo gry BIG RED RACING (opis w SS'37). Mnie dzięki sieci Internet w baskawicznym tempie rozszło się na całym świecie. Gierka została odebrana bardzo dobrze, od



**Pierwsze interaktywne demo DIABLO właśnie na SS CD!!!**

Me bogato materiały redakcyjne. CD'39 powstał prawie w całości w oparciu o materiały z targów ECTS. Większość z nich nie ujrzała nigdy wczesniej światła dziennego.

Podczas targów staraliśmy się obejrzeć i zagrać we wszystkie propozycje jakie przygotowały firmy, dzięki temu z kilkuset nowych gier wybraliśmy dla was jedynie najlepsze i najbardziej wartościowe produkcje. Teraz i wy możecie w pełni rozkoszować się nie tylko screenami zamieszczonymi w numerze, lecz osobiście sprawdzić jak dane gry zachowują się w naturze. Warto też wspomnieć, że niektóre demo z różnych przyczyn nie były w Londynie pokazywane, trafiły za to na nasz kompakt

## spredaż secret service CD prowadzą sklepy

### Białystok

AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

### Białsko Biała

HDD Komputer, ul. Gieboła 2

### Bydgoszcz

CHIP PARADISE, ul. Świdwieckich 28  
ATAPOL, ul. Białogłowa 1

### Bytom

BESTCOM, ul. Główna 8

### Chełm

P.W. ACIA, ul. Lwowska 50

### Częstochowa

GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A

### Dąbrowa Górnicza

DIALLLO, ul. Świąt Maja 4

### Gdańsk

AMIKOM, ul. Mickiewicza 24B  
AMIKOM, ul. Wały Jagiellońskie 1  
ARTICA, ul. Marijska 9

### Gdynia

OK, ul. Starowiejska 45

### Kalisz

ULISES, ul. Świdwieckich 28

### Katowice

BASTA, ul. Brodziów 12b

### Kielce

ASCOM, ul. Mała 9

### Koszalin

JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

### Kraków

USER, ul. Rzeszowska 31  
GIGA, ul. Wileńska 10  
WAREZ, ul. Kamalińska 22a

### Łódź

OK, ul. Czajkowskiego 5

### Lublin

XYZ, ul. Okopowa 6  
DELTA, ul. Świdwieckich 28

### Łódź

A.K.G., ul. Zamkowa 143  
ELEKTRONIKA, ul. Pełkowska 39 i 139  
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7

### Olsztyn

MAKRO-FAN, Pl. Wolności 23

### Opole

HMO, Kraszewska 41 A

### Piotrków Trybunalski

OMEGA, Pl. Kościuszki 8

### Poznań

ARK, ul. Gromadzka 14, ul. Główna 95  
BETA, ul. Pułaskiego 24B  
B&K COMPUTER, ul. Włocławskiego 37  
DEMEX-COMPUTERS, ul. Św. Marcin 29  
K&S SYSTEMS, ul. Główna 14  
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68

### Radom

Sklep „RAM” SOH „SEZAM” Sp., ul. Złotego 42

### Siedlce

KOSMOGONIK, ul. Świdwieckich 28

### Sosnowiec

TRISTAR, ul. Medyków 12

### Szczecin

SIŁANKA, Pl. Rodła 8  
BIC, Plac Lotników 6

### Świdnik

ENTER, ul. Wyzwolenia 14

### Tarnobrzeg

P.H.U. GAMBIT  
Pl. B. Ostrowskiego 20

### Wrocław

STUDIO KOMPUTEROWE  
ul. Karczki 41  
GIGAS ELEKTRONIKA  
ul. Świdwieckich 28

### Zielona Góra

ADAM, ul. Kupecka 28  
GNT ELEKTRONIK, ul. Kupecka 13

### Zabrze

IPS ZABRZE, ul. Wolności 262



akcje i finanse przyspyły się pochwały. Wprowadzając do sprzedaży pełną wersję liczonego na prawdziwy sukces. Okazało się jednak, że gra nie sprzedaje się prawie wcale. A to dlatego, że z dema nie została wycięta opcja gry przez modem i w sieci – to właśnie był jeden z najmocniejszych punktów! Potencjalni nabywcy zadowalali się wersją demonstracyjną...

Fakt jednak, że wdrożenie dema do dzieł niechętnie udoskonalenia jakiegokolwiek wersji pokazowe. Wszyscy zdążają się wyszaleć i nikt nie kupi już pełnej gry. Poza tym gra może wyglądać ślicznie w zapowiedziach i okazać się strasznym gniołem na ekranie, więc tym bardziej nikt jej nie kupi. Naszym zadaniem jest jednak wyrwać dema za wszelką cenę, a poza tym wyłowić z nich jeszcze parę ciekawych i wyciągnąć z nich kompilację, abyście mogli je własnoręcznie prześledzić. To nie jest łatwe zadanie.



ROAD RASH: czy jest to jazda bez trzymanki?



LARRY 7, ewolucja gawędziarstwa w akcji!

#### Wielherowo

OKO ŚWIETŁA

#### Włocławek

NATACIAŁOŚĆ

DANIEL C.H. WISŁAŃSKI

#### Warszawa

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

AVAX

# co dobrego na talerzu

## „GRA”:

Risekase

## DEMA:

American Civil War  
Archimedian Dynasty  
Bug

Deadlock: Planetary Conquest  
Death Rally

- ▶ Diablo
- Jagged Alliance Deadly Games
- ▶ Larry 7
- Lighthouse
- ▶ Little Big Adventure 2
- iM1A2 Abrams
- ▶ Monster Truck Madness
- Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Necrodome

NetZone

Road Rash

- ▶ Screamer 2
- Simcity 2000 Network Edition
- Trial Version

- ▶ SWIV

Tracer

Zombie Wars

## NOWOŚCI:

Assassin

- ▶ Betrayal at Antara
- Birthright
- Callahan's Crosstime Saloon
- Command & Conquer: Red Alert
- Curly's Adventure

- ▶ Flying Corps
- Fragile Alliance
- G-nome

HardWar

Hyperblade

Jazz the JackRabbit 2

Jetfighter 3

- ▶ Lands of Lore 2
- Lord of Realms 2
- Master of Orion - Battle of Antares

- ▶ Mechwarrior 2: Mercenaries
- MotoX

Outlaws

Phantasmagoria 2

Realms of Haunting

Reverence

Riverworld

Sand Warriors

SimPark

Tales of Atlantis

Theme Hospital

- ▶ Tomb Raider

TrashIt

Versailles

YPA

## CHEATY

Duke Nukem 3D

Earthworm Jim

Heroes of Might and Magic

Pandora Directive

Privateer

Quake

Tubular Worlds

## PATCHE

Aide de Camp

Afterlife

Albion

Baseball Pro'96

Eurofighter 2000

Fire Fight

Flight Sim Toolkit

Indycar Racing 2

Jack the Ripper

AH64-D Longbow

Back to Baghdad

Mortal Kombat

Pathers in the Shadows

Quake

Quest for Glory 4

Ripper

Settlers 2

TacOps

Total Meltdown

Tony LaRussa Baseball

Tigers on the Prowl 2

Tyrian

Pro Pinball The Web

## SHAREWARE

Command & Conquer Map Pack 2.0

Duke Nukem 3D Map Pack

Quake Add-Ons and maps

## OPISY

Alien Incident

Another World

Club Dead

Dune

Gene Machine

Lost in Time

Out of this world

Pandora Directive

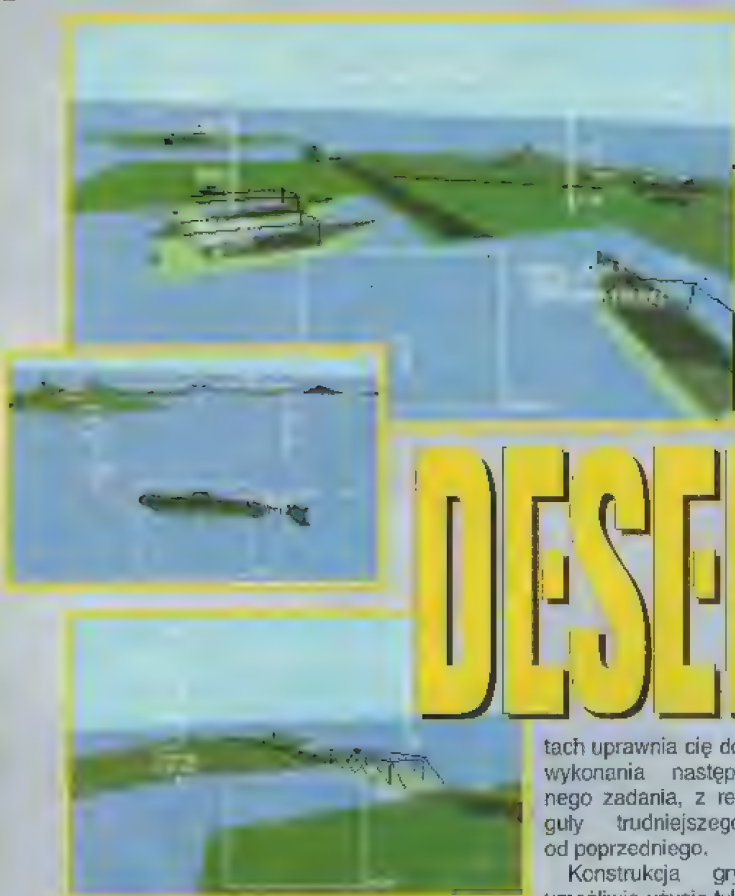
Kingdom 2: Shadoan

Police Quest 1 PL

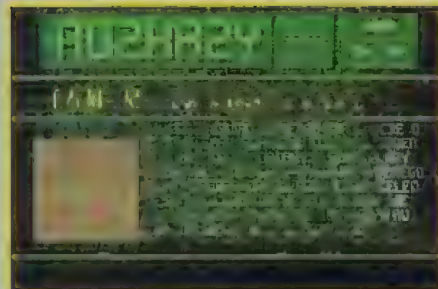
Space Quest 3 PL

Space Quest 4 PL





o zasięgu 800 metrów służące do niszczenia celów naziemnych i powietrznych. Następne dwa to samonaprowadzające rakiety powietrze-powietrze o krótkim i dalekim zasięgu. Jak sama nazwa wskazuje przeznaczeniem tych pocisków jest wszystko co lata. Do likwidacji celów naziemnych służą rakiety samonaprowadzające Agm 65 Mave-



# DESERT WOLF

tach uprawnia cię do wykonania następnego zadania, z reguły trudniejszego od poprzedniego.

Konstrukcja gry umożliwia użycie tyl-

ko opcji kariery co nie bardzo mi się podoba i nie pozostawia złudzeń co do zręcznościowego charakteru programu. Jednak pewna grupa graczy może nie zgodzić się z twierdzeniem, że DESERT WOLF jest strzelaniną. OK, latamy myśliwcem, sterujemy samolotem jak w symulatorach, mamy wektorowe środowisko, ale to wszystko. Za moim twierdzeniem przemawia brak fazy startu i lądowania, okrojona liczba przyrządów pokładowych oraz sterowanie zamykające się w zwiększaniu i zmniejszaniu ciągu połączone z utrzymaniem maszyny w powietrzu. Jest to jednak strzelanina bardzo efektywna, prawie jak niesmiertelny F-29 RETALIATOR. Wrażenia z lotu są wspaniałe, szczególnie gdy lecimy nad morzem obserwując statki czy przelatujemy pod mostem lub w jego okolicy.

Samolot wyposażony jest w pięć rodzajów broni. Pierwszym jest uniwersalne działko

rick. Ostatnim rodzajem broni są bomby do niszczenia nieruchomych celów naziemnych.

Każda z broni wymaga odpowiedniej taktyki ataku co jest nie bez znaczenia przy wykonywaniu misji. Istotna jest również spora inteligencja przeciwników, którzy swoje zadania wykonują wzorowo. Zdarza się, że zamiast myślowego stajesz się bezbronną zwierzyzną.

Na uwagę zasługuje wzorowa szybkość działania programu już na zwykłej Amidze 500. Trójwymiarowa grafika wektorowa wygląda wprawdzie jak za dawnych dobrych lat – przeogromne pixele i paleta chyba czterech kolorów, ale za to polygony są czasami cieniowane. Z punktu widzenia wrażeń wizualnych należałoby pomarudzić, ale w końcu Amiga, jakkolwiek szybki i dobry komputer, nie jest stworzona do szybkiego liczenia. Programiści mieli wybór: stworzyć piękny, lecz anemiczny symulator lub super-

szybką i dynamiczną strzelaninę. Wybrali to drugie, co jest rozwiązaniem słusznym.

Dobrze wykorzystane gołutki wektory potrafią z dobrą szczegółowością oddać sylwetki czołgów, helikopterów, niszczycieli, wyrzutni rakiet

i wszelkiego bogactwa architektoniczno-przyrodniczego. Grafika doskonale uzupełnia się z przebiegami sceneriami i efektami dźwiękowymi.

DESERT WOLF zaliczam do produktów dobrych, przemyślanych i dopracowanych. Dzięki uniwersalnej treści stanowi idealną pożywkę dla wymagającego gracza. Czyli – udany debiut! Prosimy o jeszcze!

Witk

Polak potrafił Wychodzi to raz lepiej, a raz gorzej, lecz trzeba przyznać, że polskich gier na Amigę nigdy nie brakowało. Przygodówki, zręcznościówki, platformówki, logiczne, nawet DOOM'opodobne – było tego zatrzęsienie. Jednak nikt dotąd nie porwał się na symulator lotu. DESERT WOLF jest pierwszą taką próbą, która wyszła spod ręki programistów skupionych w INFINITE DREAMS. Ich grę wydała natomiast firma SEVEN STARS.

Jako najemnik Mike Star zadasz za sterami nowoczesnego myśliwca, aby rozprawić się z szurniętym neptkiem władającym Eurazją. Gra składa się z kilkudziesięciu zróżnicowanych misji, których celem jest: niszczyć, palić, zestrzeliwać, masakrować, detonować. Cel misji zostaje podany na odprawach przed rozpoczęciem masakry. Są one bardzo zróżnicowane. Generalnie polegają na niszczeniu jednostek bojowych, budynków, wyrzutni rakiet i składów amunicji. Wykonanie założeń w stu procen-

## Infinite Dreams'96

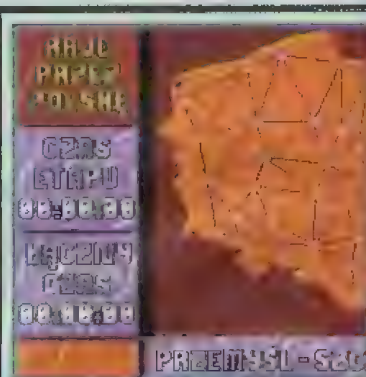
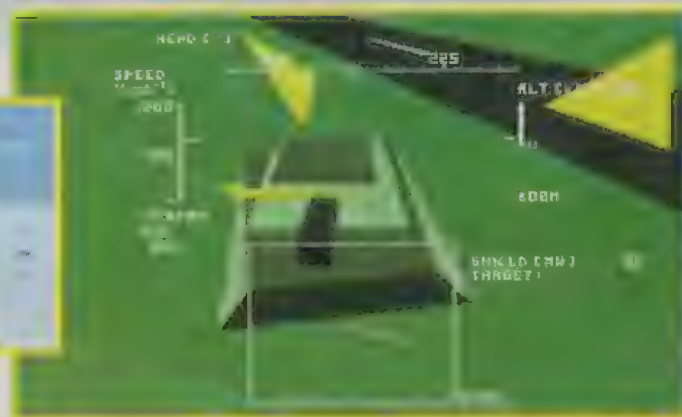
AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 2 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

Seven Stars (Amiga)

42 zł

Komentarz: bardzo dobra strzelaninka...



Domeną polskich programistów są platformówki i gry logiczne. Rzadko zdarza im się odbiec od tego kanonu. Dlatego zdradzę cię, gdy na moim twardzieli zagościł wyścig samochodowy wydany przez L.K.AVALON.

Jak sam tytuł wskazuje, RAJD PRZEZ POLSKĘ jest wyścigiem, w którym zasuwasz po całym kraju. Do dyspozycji mamy jeden z trzech doskonale nam znanych samochodów: Malucha, Cieniasa i Poldka. Samochody różnią się od siebie przyspieszeniami, prędkościami maksymalnymi i przyczepnością do sfatygowanego asfaltu szosowego.

## L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 2 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

L.K. Avalon (Amiga)

29 zł

Komentarz: jeden z największych crafów w 1996 r.



Wyganiała Kasia wolę, gdy na niebie ujrzała dwa naparzące się aeroplany. Po chwili dołączył do nich trzeci. Jak to? – zastanawiała się biedna Kasia. Na takim zadupiu, gdzie żyją wolę, a wiatr zawraca, dwóch frajerów trzaska się w powietrzu? Zrozpaczona, że nic z tego nie rozumie, a wolę uciekły jej do lasu, poszła do ukochanego Zenka po poradę... Zenek jej na to – kochana, toż to gra wyciana przez L.K.AVALON, czyli ESKADRA!!! Uradowana że wszystko już rozumie podłączyła Amigę, Zenek zakręcił prądnica i zaczęła się zabawa.

Gra została tak sprytnie pomyślana, że można w nią grać samemu, w duecie, w trzy osoby lub z komputerowymi przeciwnikami. Pomysł doskonale sprawdza się w rzeczywistości, czego najlepszym dowodem są spędzone razem z kumplami godziny. Najlepiej oczywiście bawiliśmy się grając we trzech. Każdy sterował wtedy swoim samolocikiem i na własny ra-

chunek próbował przy pomocy działka zestrzelić przeciwnika. Gorzej gdy dwóch dobrało się i atakowali jednego. Ofiara nie miała wtedy szans, ale o to w tym wszystkim chodzi.

ESKADRA udostępnia cztery plansze, a ściślej 11a, na których toczą się powietrzne boje. Plansze

# ESKADRA

podobnie jak cała gra mają bardzo dobrą grafikę. Szczególnie wyróżniają się ślicznie zanimowane samolociki. Wieloklatkowe animacje nieprawdopodobnych ewolucji robią miłe wrażenie. Wykręcanie esów-floresów na niebie to podstawowe zachowanie, bowiem działka starych maszyn często się zacinają. Jedyną bronią przed konkurentem staje się perfekcyjny pilotaż. Moim ulubionym oszukiwaniem przeciwnika (niestety tylko głupitkiego komputera) jest wykony-

wanie beczek i niespodziewane nurkowanie, po to aby tuż nad ziemią gwałtownie wznieść się w powietrze. Lewar z reguły się na to łapie i w ferworze walki ginie przez bezpośredni kontakt z glebą.

W czasie układania się po ogonach seriami z karabinu trzeba uważać na przeszkody w postaci ptaków odbierających energię oraz na bonusowe kółeczka z literkami. O stanie technicznym aeroplanu informuje cię twarz pilota, która równocześnie z niszczeniem maszyny zamienia się w trupa czacze.

Grę cechuje prostota zasad i obsługi, duże natężenie dowcipu, polot i wyborna miódność dla kilku

osób. Gorzej gdy będziesz grał w pojedynkę, gdyż komputerowy przeciwnik zanudzi cię na śmierć. Co prawda nie zawsze jest on schematyczny ale ile razy jesteś w stanie walczyć z nim w powietrzu na czterech planszach, gdy oprócz tego nic się nie dzieje? Programiści zapomnieli tu o graczach, których większość gra samemu. Im ten program spodoba się ale na jak długo? W odmiennej sytuacji będą gromady kumpli, którym ta zręcznościówka od razu przypadnie do gustu.

Wici

## L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 1 MB HD

Autorizowany dystrybutor

L.K.Avalon (Amiga)

20 zł

Za: grafika, animacja, dźwięki

Przebieg: ciągnie to samo, w k k o i s k a g e

Po wybraniu bryki przenosimy się na planszę z konturami naszego kraju i pajęczyną dróg, która łączy największe miasta, wyznaczając za-

Przed wyjechaniem na trasę masz jeszcze możliwość wyboru efektów dźwiękowych w postaci standardowego wycia silnika lub pięciu muzyczek. Z żalem stwierdzam, że wycie silnika jest żałosne

wiecie na fakt, że sterowany samochód przypomina jeżdżący na łyżwach karton?! Specjalnie używam słowa karton, ponieważ jest ono najlepszym określeniem na coś, co ma unieruchomiony tył, a skręca jedynie

# RAJD PRZEZ POLSKĘ

razem długość każdego odcinka do przejechania. Ograniczeniem jest ściśle określony czas przypadający na pokonanie każdego etapu, w którym musimy się zmieścić. Niezmiernie ważne okazują się więc walory maszyn, ponieważ musimy jeszcze pamiętać o paliwie. Benzynę tankuje się na stacjach rozmieszczonych na każdej wielokrotności 50-tego kilometra danego odcinka. Ponieważ licznik kilometrów odlicza się do tyłu, należy to rozumieć w następujący sposób. Gdy trasa ma 103 kilometry długości, to pierwsza stacja benzynowa będzie już po trzech kilometrach zaś następna, gdy do końca zostało nam jeszcze 50 kilometrów.

Ograniczenie czasowe i spalana benzyna wymuszają odpowiednią strategię jazdy i wybór optymalnego odcinka do przejechania. Na szczęście interesujący cię etap możesz wybrać sam, co jest niezmiernie istotne.

i przypomina prędzej rżenie zepsutego odkurzacza niż rasowego Malucha. Monotonna jazda sprowadza się do omijania samochodów i dodawania gazu. Zero zmiany biegów (maluch z automatyczną skrzynią biegów???) spłyca trochę zabawę.

Teraz chciałbym przejść do mniej przyjemnej części recenzji. Po ujrzeniu pudełka i screenów przeżuwałem, że nie będzie to produkt najwyższej jakości. Nie spodziewałem się tylko tak niskiego poziomu grafiki i żenującej wręcz miódności. Ręce opadają gdy piszę te cierpkie słowa, ponieważ nie sprawiają mi one żadnej przyjemności.

Zgodzicie się ze mną, że samochód powinien jeździć po asfalcie, mieć z nim bezpośredni kontakt i trzymać się nawierzchni. A co po-

przedem. Żeby było weselej maszyna zawsze znajduje się w jednym, centralnym punkcie na ekranie, bez względu na to czy wypada z trasy lub ma kolizję. Przesuwa się jedynie szosa – na boki.



BENZYNIA





# Amiga

## shareware

Dystrybutorem opisywanych gier shareware jest firma: PROLine, P.O.Box 36, 05-400 Otwock, tel. (022) 779-45-24

Spotykamy się po raz trzeci w Amiga Shareware Klub. Mamy tu gry małe, tanie, ale mile i przyjemne. Nie trzeba wydawać dziesiątek czy setek złotych, by sobie porządnie pograć. Shareware to jest to, jak sami podkreślacie w listach. Miłego grania!

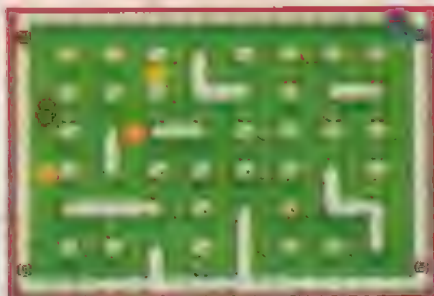
Wielki

## Hardcore Bomberboy

Pamiętacie superprzebój DYNA-BLASTER, w którym stawiało się bomby rozwalając przeciwników? Jeśli nie to macie szansę odświeżyć pamięć grając w Hardcore Bomberboy. Różnica

polega na tym, że zamiast bomb stawiasz wybuchające ogniki. Trochę inne są dopalki zwiększające wybuchy. W jednej rozgrywce uczestniczyć może od 2 do 4 graczy, z czego żywy pozostaje tylko

jeden. Zabawa jest przednia dzięki fajnemu, hardcorowemu techno, które cały czas towarzyszy morderczym pojedynkom.



## Alien Hunter

W przypadku tej gry od razu przypomniał mi się doskonały ALIEN BREEN. Jego naśladowca ALIEN HUNTER jest również wdzianą od góry strzelaniną. Twoim zadaniem jest eliminacja Ob-

cych, a raczej trójwymiarowych brył geometrycznych. Bezpośredni kontakt z nimi kończy się śmiercią. Musisz więc bardzo szybko je unicestwiać. Pomocny w tym okaże się karabinek i granaty. Zapas granatów jest na-

turalnie ograniczony, w przeciwieństwie do naboju. Co ciekawe raz wystrzelony nabój odbija się rykoszetem od ścian przez kilka sekund. Podobał mi się ten patent, bowiem kilkakrotnie ratował mnie z niezłej opresji.



## Final Splatt

Mordobicie na pistolety? Co ja piszę! Mordobicie na pistolety?! Ależ tak!!! Jest to skojarzenie wynikające z zasad gry. FINAL SPLATT jest przeznaczoną dla dwóch żywych graczy zręcznościówką, w której jeden musi pokonać drugiego. Przeciwnik ginie gdy wpakujesz mu mię-

dy żebra tak dużą ilość ołowianych kulek aż jego pasek z energią spadnie do zera. Gdy w grę wchodzi upływający czas, dodatkowo wygrywasz dzięki posiadaniu większego zapasu energii – zupełnie jak w mordobicach.

Przewagą tej gry nad klasycznym mordobicem jest możliwość ganiań się po całym ekranie, co przy bardzo

zróżnicowanej budowie nieruchomych plansz i mikroskopijnych, lemmingowatych postaciach zyskuje dodatkowych rumieńców. Z drugiej strony grafika jest słabutka. Jednak nie to jest najważniejsze, tylko bardzo wysoka miłośność. Dla dwóch osób tak prosta i jednocześnie świetna gierka stanowi idealną pożywkę.



## Breed '96

W dziedzinie gier komputerowych wymyślono już prawie wszystko. Większość tytułów jest odwzorowaniem się na wielkich hitach. Tak też stało się w przypadku BREED '96 z tą skromną różnicą, że wymyślono w niej kilka ciekawych rozwiązań.

Akcja gry rozgrywa się w dalekiej przyszłości. Celem twoich poczynañ jest skolonizowanie całej galaktyki i wyparcie wszystkich konkurentów, co już przypomina MASTER OF ORION i DUNE 2. Rozwinięciem jest konieczność zdobywania funduszy poprzez wydobywanie surowców, rozbudowę zaplecza i infrastruktury kolonii oraz przeprowa-

dzenie operacji militarnych. Znajdzie tu coś dla siebie i miłośnik CIVILIZATION – konieczność rozwoju rasy, podtrzymywania populacji i panowania nad zachowaniami społecznymi.

Na uwagę zasługuje wysoki poziom graficzny programu. Żółta kartka dla dźwięku.



## Aerial Racers

Kurczę!!! Jeśli takie mają być gry shareware, ta ja się na nie w całości przeczucami! Zmiałem, gdy zagrałem w AERIAL RACERS – wyścig wzorowany na SKIDMARKS. Podobnie jak tam, masz do wyboru kil-

ka bombowych maszynek, pokręconych tras i opcji w postaci regulowania grawitacji. Gdy wybierzesz grawitację Księżyca, samochód na wybojach i nierównościach będzie zachowywał się jak piłka tenisowa. In-

nych atrakcji doznasz wybrawszy przyciąganie Słońca... W połączeniu z fajną grafiką i dźwiękiem gra stanowi super odmianę od platformówek czy gry logicznej, przeznaczonej jak AERIAL RACERS dla dwóch graczy.







ki o Ogień", je-  
dynam orężem uwagę zasługuje również  
wydanie dwóch oddzielnych



Niektórym osobom surowe kształty  
wypełniające każdą planszę z pew-  
nością się spodobały, gdyż gracz  
ma możliwość doskonałej orientacji

w terenie.

Niezbýt uda-  
nie prezentu-  
ją się sam-  
ple. Na ich  
tle o niebo le-  
piej wypada  
muzyka. W  
sumie  
gierka jest do  
pogrania. Nie  
nudzi się  
zbyt szybko,  
posiada wy-  
ważony sło-

pień trudności – jest w sam raz dla  
gracza początkującego w platfor-  
mówkach, tak zwanego lescza.

Wick

Charlie jest bohaterem platfor-  
mówki jakich tysiące. Jego niesa-  
mowite zadanie to odnaleźć klucz  
i skierować się do wyjścia kończą-  
cego dany  
poziom. Przeszko-  
dy to owa-  
dopodob-  
ne żyjątka,  
wystające  
z ziemi kol-  
ce, obiekty latające i przepaście.  
W tej nowoczesnej odmianie „Wal-

są zwinne nogi  
(a raczej ręce) do  
przeskakiwania  
przeszkód.

## CHARLIE J COOL

**Nevada'96**

AMIGA 500/1200

2 dyskiety

Komentarz: Jedną z tysięcy platformówek...

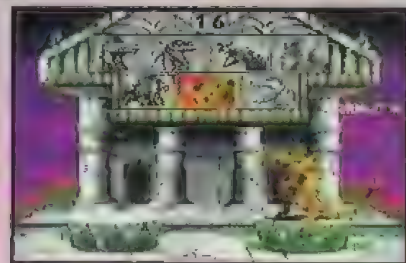
W skrajnych przypadkach można  
sobie pozwolić na skok (nie w bok)  
na kark robala, co jest równo-  
znaczne z wystąpieniem go na tamten  
świat.

Gdy w pewnym momencie zde-  
cydujesz się na przerwanie gry, to  
na drugi dzień nie będziesz musiał  
zaczynać jej od początku, dzięki  
zastosowaniu systemu kodów. Na

wersji –  
E C S  
i AGA.  
Z wyjąt-  
kiem

bogatszej palety kolorów w wersji  
na AGA, nie różnią się one ni-  
czym.

Gra posiada przeciętną oprawę  
graficzną, szczególnie słabe są tła.



Plastelinowe dinozaury wreszcie  
zawły na Amigach. Uśpieni bogo-  
wie w pełnej krasie zademonstro-  
wali swe prawdziwe oblicze – pełne  
wściekłości, nienawiści i hektoli-  
trów krwi! Jedno z najoryginalniej-  
szych mordobić nie da spokoju wa-  
szym szalonym duszom! Bicie się,  
tłuczenie, zdzieranie skóry na joy-  
ach. Walczcie na całego!

Tym gorącym powitaniem wo-  
jownika mam przyjemność rozpo-  
cząć kreślenie paru słów na temat  
PRIMAL RAGE – bijatyki, zrealizo-  
wanej podobną techniką co telewizyjny  
„Miś Uszatek” (pokatkowe  
animacje statycznych, figurek).

Bohaterami miazdzących poc-  
zyniań jest siedem dinozaurów  
uzbrojonych w potężne kły, ostre  
pazury i silne ogony. Tak silny  
oręż poparty kolekcją ciosów spe-  
cjalnych, combosów i fatality da ci  
mnóstwo zabawy, jakiej nie

uświadczysz w wielo-  
dzinnym ślęczeniu nad  
przygodówkami.

Kombinacje ciosów  
z grubsza zgadzają się  
z tym, co zademonstrował  
Gulash SS'28 i SS'29. Mówię „z grubsza”, bowiem  
wersja Amigowska obsługi-  
wana jest jedno- lub dwufire-  
owym sytemem, który jest  
uboższy od tego z PC i automatów.

Zadziwia mnie  
czemu gra przy  
wymaganiach 2  
MB pamięci ma tyl-  
ko 32 kolory. Z da-  
nych statystycz-  
nych jakich zasię-  
gnąłem u znajo-  
mych firm wiado-  
mo mi, że mało lu-  
dzi ma Amigę 500  
czy 600 z 2 MB pa-

## PRIMAL RAGE

Korzystanie z joja  
jednostrzałowego jest  
piekielnie niewygodne  
przy wykonywaniu  
specjali. Robotę utra-  
tą gąłką z dwoma  
niezależnymi (!) przy-  
ciskami fire.

Pierwotna Wście-  
kłość charakteryzuje  
się kilkoma oryginal-  
nymi rozwiązaniami,  
jak możliwość zeżarcia ludzika  
w celu powiększenia energii. Poza  
tym każdy z fighterów ma dwie ska-  
le z ilością energii. Górny wskaźnik  
reprezentuje posiadaną przez cie-  
bie energię. Dolny jest potencjałem  
psychicznym. Gdy spadnie do zera  
na skutek nieprzemyślanych ru-  
chów, bestia głupkowato się koly-  
sze wystawiając ryj na plombę  
przeciwnika.



mięci. Tu aż prosi się aby wykorzy-  
stać w Amidze 1200 kości AGA.  
Przez to niedopatrzenie poziom  
graficzny przy doskonałej animacji  
jest dość kiepski. Wszystkiemu  
winne są kolory. Dodatkowym  
mankamentem jest brak installera  
na twardy dysk. Przy czterech dys-  
kietkach napchanych po samą gar-  
dział grafiką trzeba długo czekać  
na wgranie.

Wick

**Warner'96**

PC DOS 1 CD

486DX2/66 = 4 MB RAM  
VGA = SB 16 = SB AWE

AMIGA 500/1200 2 MB RAM

GameBoy, MegaDrive, Saturn

Autorizowany dystrybutor

Zeemart (PC CD)

MarkSoft (Amiga)

119 zł

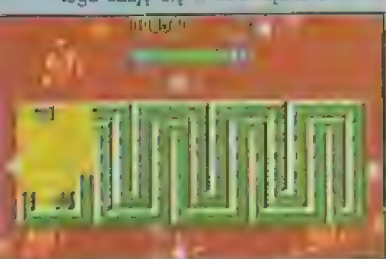
98 zł



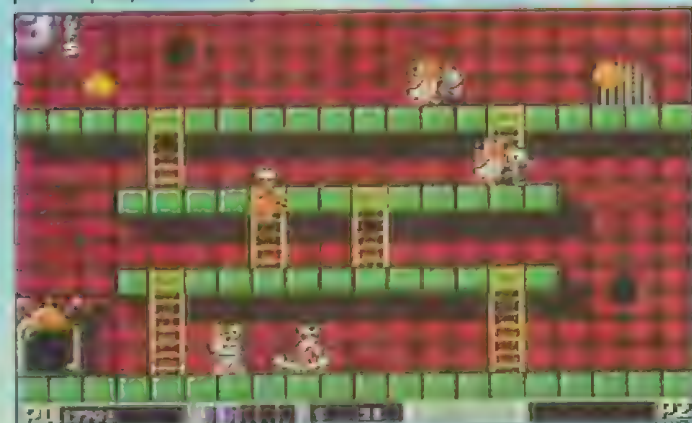




Perłki z dziedziny gier logicznych rzadko zostają docenione, dlatego czuję się w obowiązku skreślić



„Złap Ich” jest zręcznościówką o banalnych regułach i supermiodności. Do twoich zadań należy łapanie w pułapki dziwacznych stwo-



rzeń i eliminowanie ich ze świata żywych przy pomocy podręcznego gnatu. Czystek dokonujesz na trzydziestu statycznych planszach,

## SUPER LOOPZ

kilka słów o świetnym SUPER LOOPZ znanym jeszcze z gumki.

Zasada jest banalna – należy tak przestawiać powyginane rury, aby ułożyć z nich zamknięty obieg. Każda z plansz zbudowana jest z kwadratowych pól, do których pasuje dokładnie jeden kwadracik z narysowanym na nim odcinkiem rury. Dopasowywanie elementów, które masz do dyspozycji w pewnym sensie przypomina TETRISA, szczególnie gdy rozgrywasz pojedynek z drugim gra-

czem. Poza tym każdą rurę możesz umieścić w dowolnym polu i obracać dokoła własnej osi.

Do wyboru masz kilka rodzajów rozgrywki przeznaczonej dla jednego i dwóch graczy. Praktycznie każda jest doskonała przez co gra nigdy się nie nudzi. Wydaje się, że gra jest zwykłą zabawą dla przedszkolaków. Nic bardziej mylnego, bowiem już po kilku planszach pojawiają się nam tak powyginane rury, że trzeba nieźle się zwinąć aby wybrnąć



z opresji. Dźwięk i grafika jest O.K. Grać na maksa!

Wicik

## Audiogenic'95

AMIGA 1200

1 dyskietka

Komentarz: miła logiczna pchełka

## TRAP'EM

które podzielone są na trzy części reprezentowane przez wieże. Każda wieża ma 10 kondygnacji. Przejście na wyższy poziom rów-

noznaczne jest zbliżeniu się do szczytu i zdobyciu fortecy. Co pięć poziomów masz możliwość poćwiczenia umiejętności pilotażowych, które polegają na umiętelnym lądowaniu w tunelu przy wykorzystaniu silnika z jetpacka.

Poziom trudności zwiększa się stopniowo osiągając w dalszej fazie gry abstrakcyjne rozmiary. Utrudnia go większa ilość monstrów do złapania, spadające z góry przedmioty, pułapki, w które możesz sam wpaść, ograniczony czas i zwiększona dynamika gry. Wszystko w pewnym momencie tak przyspiesza, że nie sposób się w czymkol-

wiek się potapać. Uratuje cię możliwość grania w dwie osoby, która zmienia oblicze gry na jeszcze lepsze. W duecie zabawa staje się orgastyczną przyjemnością. Nie sposób się jej oprzeć.

Po ukończeniu poziomu masz możliwość dodatkowego zagrania na bonusowym lewelu i dokonania w sklepie zakupów. Na bonusowym poziomie musisz strzelać do spadających z góry monet z uśmiechniętymi mordkami i do wielkich świń, za które otrzymuje się najwięcej kasy. Z workiem marmony udajesz się do sklepu. W nim jest praktycznie wszystko – od papieru toaletowego do dodatkowych żyć. Digitalizowane gadki utrzymują superklimat i zagrzewają do boju. Przy takim akompaniamencie nie sposób oderwać się od gry.

Wicik

## Lion Heart'96

AMIGA 1200

1 dyskietka

Komentarz: platformówka rodem z 1988 roku

Jeż numerem jeden w zręcznościówce! Jeż na prezydenta sodomitów i kosmitów! Tak śpiewały wszystkie zwierzęta na leśnej polanie, gdy ich kumpel pod komendą sprawnych palców wywijał harce z balonami.

## HARRY'S BALLOONS

Tak, tak... to szczerą prawdą, a raczej myśl przewodnią w „Balonach Harry'ego”.

Wyczujcie klimat. Zręcznościówka, przeznaczona dla jednego gracza lub nawet czterech ale grających osobno. Reguła, która pole-

ga na zamienianiu baniek na kolorowe balony. Zamiany dokonuje się poprzez ustawienie jeża w kolorowej obwódce (zielony balon – zielona obwódka, czerwony – czerwona) i odbicie bańki nosem!!! Kolorowy balon

należy umieścić w jeszcze większej bańce i tak powstałego „otoczaka” trzeba rozbić na grzbiecie kolczaste go przyjaciela! Po wielkim bum z nieba lecą pieniądze, które dla odmiany muszą się znaleźć na grzbiecie jeża.

W pierwszych poziomach balony są chronione przed kontaktem z ziemią przez barierkę. W następnych barierka ginie i przybywa balonów. Myślę, że już wyczuliście klimat. Klimat nonsensu i bzdury, bo tylko tak

trzeba określić zasady w tej grze. Nie zrozumcie mnie źle, ale programiści nie wysilili się wymyślając Harry'ego Baloniarza. Być może chcieli zrobić gracza w balona! Wydaje mi się, że owszem – zrobili, ale siebie!

Przy możliwościach Amigi 1200 szala graficzna Balonów jest słabutka. Aż się prosi o bogatszą paletę kolorów i większe szczegóły. Zdobywanie lepszy jest dźwięk, który jest nieźle spreparowaną kolekcją sampli i muzyką dla chorego umysłowo człowieka. Jeśli jesteś chory to graj aż ci palce spuchną. W przeciwnym wypadku daruj sobie.

Wicik

## Collid Design'96

AMIGA 1200

1 dyskietka

Komentarz: strzelaninka – kosmos chorego dziecka







ALDERAN to firma, która w swoim dorobku ma mało gier, ale dużo programów użytkowych. W zaistniałej sytuacji zostałem podwójnie zaskoczony. Po pierwsze faktem wydania gry, w tym przypadku zręcznościowej, a po drugie, że odbiorcami tej gry mają być dzieci.

W przygodach pana Pepego wcielasz się w postać śrubokręćka, który kompletuje zaginione śrubki. Liczba śrubek potrzebnych do zebrania wyświetlona zostaje na liczniku umieszczonym w dole ekranu. Penetracji dokonujesz na statycznych planszach, zazwyczaj dwuczłonowych. Regułą zabawy jest pojawianie się następnej śrubki po zebraniu poprzedniej. Dlatego musisz biegać po czcionach (planszy oczywiście) jak Żyd po pustym sklepie. W pewnym sensie takie gania-

## Wildcard '96

AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 1.5 MB HD

Autorizowany dystrybutor

Aldera (PC CD)

16 zł

Komentarz: ciekawa zręcznościówka

Rynek polskich gier dla dzieci jest zerowy. Za wyjątkiem przeciętnych programów edukacyjnych pociechy nie mają na Amidze nic co by mogło przykuć ich uwagę. Dopiero szczecińska firma HORN znana z wyprodukowania raczej nie dziecięcych gier FRANKO (opis w SS'16) i DOMAN (SS'28) wydała bardzo ciekawą platformówkę o egzotycznym tytule DRAGGY AND CROCO. Jak się domyślasz są to imiona dwóch bohaterów.

Zadaniem gracza jest zebranie porzrzuconych liter i złożenie z nich wyrazu. Następnie pokonanie wszystkich stworków przy pomocy dwóch

rywki gra uczy dzieci myślenia i zapamiętywania szczegółów. Amunicję (wodę i chyba benzynę) uzupełnia się z dwóch beczek.

Akcja gry rozgrywa się na jednym statycznym ekranie, co bardzo upraszcza rozrywkę. Możliwości ruchowe postaci zostają więc mocno okrojone. Za wyjątkiem wspomnianego rażenia ogniem i sikawką potrafią jeszcze chodzić we wszystkich kierunkach i poruszać się po wypuszczanych przez siebie drabinach.

# DRAGGY AND CROCO

bronii. Pierwszą jest sikawka z wodą, która jest skuteczna przeciwko ogniom, grzybkom itp., zaś drugą miotacz płomieni niszczący np. bańki z wodą. Złe użycie broni działa z odwrotnym skutkiem, dzięki czemu zamiast dostarczania bezmyślnej roz-

Plansze zbudowane są z poziomych platform połączonych drabinkami. Nie ma możliwości przeskakowania z platformy na platformę. Przy stosunkowo powolnym poruszaniu się stworków z tobą na czele, musisz bardziej wyteżać mózgowicę aniżeli rączki. Staje się to atutem produktu.

Program posiada barwą oprawę graficzną i przyjemny dźwięk. Najlepiej wypada intro, które nie jest majstersztykiem ale za to przyjemnie się je ogląda. Podoba mi się możliwość grania w dwie osoby. Daje ona najwięcej radości, ponieważ wymaga zespołowej

nie przypomina platformówkę, gdzie oprócz biegania musisz jeszcze omijać i unieszkodliwiać przeszkody.

Gra zawiera pięć poziomów przerywanych zręcznościowymi i logicznymi motywami. W czysto zręcznościowej kwestii musisz zniszczyć przy pomocy działka jeden obiekt unikając go przy okazji jak ognia. Z kolei logiczny przerywnik po-



lega na ułożeniu z kawałków wyrazu żadanego przez komputer. Dzięki tym rozwiązaniom gra nie jest w stanie znużyć się nam po paru minutach.

Graficznie PEPE prezentuje się bez zarzutu, jakkolwiek pierwsza plansza nie wzbudziła mojego entuzjazmu. Do-

piero gdy wgrałem się na dobre i przeszedłem całą grę poczułem o co tu tak naprawdę chodzi. Spodobały mi kolejne plansze, ponieważ były inne, coraz ładniejsze i uspokajające. Nie najgorzej brzmi tu dźwięk z muzyką. Odgłosów jest sporo, podobnie

muzyczek, idealnie pasujących do poszczególnych poziomów. Jeśli to stanowią kosmiczne akcje to i muzyka brzmi kosmicznie. Podobnie sprawa ma się z lasem i bazą kosmiczną.

Niestety na tym tle dość cienko wypada animacja Pepego. Pan Śrubokręć porusza się jak śrubokręć i skacze jak śrubokręć, co ma duży wpływ na wygodę

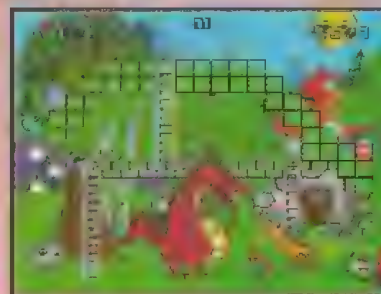
grania. Dla miłośników symulacji śrubokręta będzie to z pewnością niezła gratka, ale nie dla starego wyjadacza.

W sumie gierka plasuje się na poziomie produktu krajowego i przeciętnie na arenie międzynarodowej. Jest idealna dla dzieci, ale spokojnie mogą w nią grać starsi. W końcu aż tak dużej dawki dziecięcości w niej nie zauważyłem.

Wick



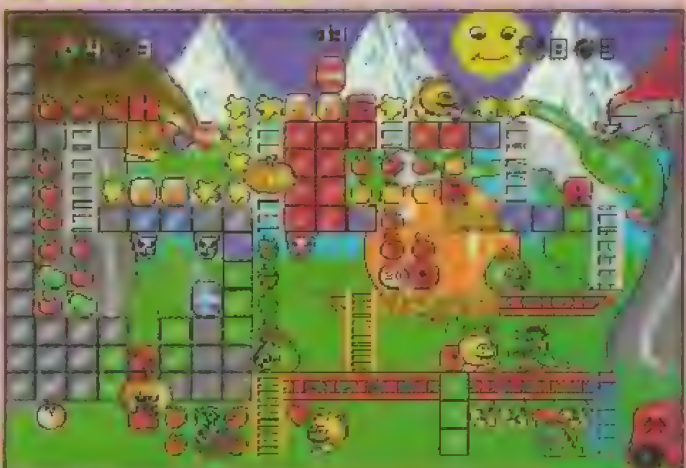
współpracy, która integruje siedzących przed komputerem (polecam zagrać z pacjentem, którego nie lubisz). Wyni-



ka to z możliwości dewastatorskich postaci. Jedna otrzymuje do dyspozycji miotacz płomieni, a druga sikawkę. Siłą rzeczy musicie stworzyć superteam. Każdy poziom upstrzony jest mnóstwem bonusów do zebrania – jak to w platformerze.

Wszystkim dzieciom (zarówno tym małym jak i większym, np. mnie) gra będzie się podobać. Oby takich gier było więcej.

Wick



## Horn '96

AMIGA 500/1200 3 dyskiety, 2.6 MB HD

Autorizowany dystrybutor

Horn (Amiga)

19 zł

Komentarz: prosta i miłośnic!



Były diabelskie upały. Zmęczony przysiadłem w kawiarence by ugasić pragnienie i obsmyczyć lody z bakaliami. Przy sąsiednim stoliku siedziała samotnie laska. Przysiadłem się do niej. Zaczęliśmy rozmawiać. Zauważyłem, że wpadłem jej w oko. Postawiłem jej szampana,

Nie byłoby w tym nic zdrożnego, w końcu wszyscy to robią. Ale są dwie rzeczy warte wzmianki – po pierwsze gra jest ewidentnie dla dorosłych, a po drugie jest dokładną, stuprocentową kopią pewnej starsiej gry na PC z serii INTERACTIVE GIRLS pod nazwą VIDA-X. Tego faktu nie zauważył wydawca ani w grze, ani na pudełku.

## Marksoft'96

AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 2 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (PC CD)

28 zł

Komentarz: mała i przyjemna. Ma pierogi.

my ją skoriczyć w pięć minut, co jest lekką przesadą. Z drugiej strony ucieśzy to mało ambitnego i gorąco krwistego gracza, któremu nie w głowie godziny klikania i biadolenia o bocianach. W końcu sztuka jest sztuka!

Na komputerach z kośćmi AGA zdjęcia wyświetlane są w 256 kolorach w bardzo wysokiej jakości. Gorzej prezentują się Amiszki uzbrojone w kości ECS, które wyciskają z gry ledwie 32 kolory. Warto nadmienić, że na rynku są dwie wersje gry, którym towarzyszy sympatyczna muzyczka.

Jeśli mama nie pozwala ci grać, to zagraj razem ze starym lub wujkiem... Oni to zrozumieją.

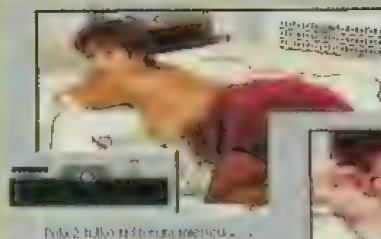
Wick

# DATE GIRLS

rozgadaliśmy się na dobre. W końcu zaprosiłem ją do domu. Ku mojemu zaskoczeniu zgodziła się bez słowa sprzeciwu... przeczuwałem, czym to się może skończyć...

DATE GIRL to gra-zabawa przeznaczona dla dużych chłopaków. Zawarto w niej sporą liczbę śmiałych scen w postaci zdjęć. Jak zdążyłeś się domyśleć, zabawa polega na podrywaniu babki o tajemniczym imieniu Vida (panna działa na mnie jak iglica na sponkę). Następnie po krótkiej rozmowie się pochwaleniu się kolekcją znaczków musisz przejść do konkretów...

DATE GIRL w całości obsługiwana jest myszką i składa się z kolekcji digitalizowanych zdjęć okraszonych

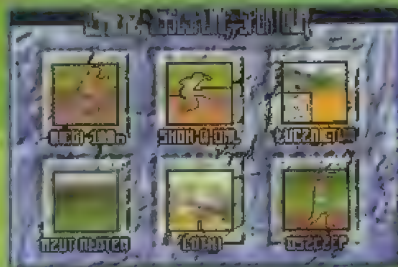


dialogami. Dialogów jest na tyle mało, że gdy poznamy wszystkie tajniki gry, może-



Najlepiej skłonić telegraficznie, o średni.

Upraszam się czytelników o nie przysyłanie wkurzonych listów na temat „dlaczego nie rozebrałście jej do końca...” ... wasi sponsorzy sobie tego nie życzą, bo to was podobno szokuje!!!



Zakończyła się Olimpiada w Atlancie i wysypał się worek z grami olimpijskimi. Polski gracz z pewnością będzie pamiętać o dokonaniach naszych sportowców, dlatego wszystkich ucieszy fakt

wydania przez L.K.AVALON gry OLIMPIADA 1996.

Na dwóch dyskietchach zawarte zostało sześć dyscyplin sportu: bieg na 100 metrów, skok w dal, łucznicstwo, rzut młotem, rzut oszczepem i strzelanie do rzutek. Dyscypliny ciekawe, po części obojętne polskim kibicom, może więc warto się im przyjrzeć. Grać można w maksimum cztery osoby, co jest dobrym rozwiązaniem zwiększającym na sportowy charakter pro-

gramu. Każdy z graczy grać będzie osobno korzystając z tego samego joja. Do dyspozycji mamy dwa tryby gry, którymi są zawody złożone ze wszystkich dyscyplin oraz trening, w którym możemy poćwiczyć w interesującej nas dyscyplinie.

Wyniki podawane są po ukończeniu każdej z dyscyplin – jest to osiągnięty czas lub suma zdobytych punktów. Szkoda, że zapomniano o medalach, klasyfikacji generalnej i całej tej olimpijskiej płoche. Brak statystyk, podium, dekoracji, fle-



zasiada po kilkadziesiąt tysięcy publiczności. Po drugie w biegu na 100 metrów brakuje ci konkurentów. Ścigasz się z samym sobą, a konkretnie z czasem.

Granie samemu nie daje ani krzty radości. Jest nudne i pozbawione sensu, ponieważ zawsze wygrywasz. Walka polegać może jedynie na poprawianiu ustanowionych rekordów. Stare rekordy idą niestety w zapomnienie. Nie pomyślano o zapisywaniu danych.

Szata graficzna nie wyróżnia się niczym specjalnym, podobnie jak animacje sportowców. Podczas grania odczuwałem wrażenie, że OLIMPIADA 1996 wydana została z przypadku. Nuda i brak ambicji – tak w jednym zdaniu podsumowałbym tę grę.

Wick

# OLIMPIADA'96

szów i bomb w parku olimpijskim jest bardzo bolesny. Uroki grania są dosyć dziwne. Po pierwsze gra jest niema, za wyjątkiem tajnej muzyki towarzyszącej wgrzywaniu. Trochę efektów dźwiękowych podniosłoby walory zabawy, tym bardziej, że na olimpijskich stadionach



## L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 2 dyskiety, 2.5 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

L.K. Avalon (Amiga)

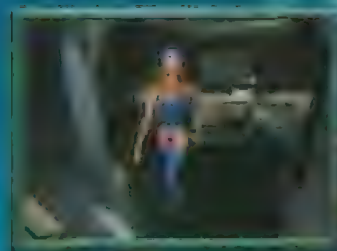
29 zł

Komentarz: dobry pomysł poparty kiepską grą



# A.D. 2044

**UWAGA! KONKURS!!!**  
główna nagroda **PENTIUM 100!**  
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!  
100 tysięcy klatek animacji!  
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!  
Setki dialogów!  
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

OS: Windows 95/98

RAM: 16 MB

Uwaga:

Wymagane są 2 CD-ROMy

**LEAZILON**

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275

email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.

Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Uwaga:





Oto druga część jednej z najpopularniejszych gier na PlayStation. Pierwszy BATTLE ARENA TOSHINDEN dzięki swojej prostocie, a jednocześnie wspaniałemu wyglądowi błyskawicznie trafił na szczyty list przebojów. Zapewne tak samo stanie się z jego sequelem. Warto jeszcze wiedzieć, że część praw do gry odkupił CAPCOM i dzięki temu BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ukazał się też w wersji automatowej.

Tym razem do walki staje jedenastu wojowników (w sumie czternaście), w tym troje nowych. Poza znaną z pierwszej części ósemką walczyć o mistrzowski tytuł będą też GAIA (jeden z bossów w pierwszej części), TRACY i CHAOS. Ukryci bossowie to wspaniały SHO (brat EIJIĘGO), MASTER (wątpia parienka, ale pozory strasznie mylą), URANUS (prawdziwy anioł, tyle że w zbroi) oraz VERMILION (to jest prawdziwy kozioł, długi czarny płaszcz i dwie splewy). Nowe postacie to w sequelu oczywisty mus, ale w tym przypadku mogą śmiało powiedzieć, że są bardzo fajne. Szczególnie CHAOS, wykrecony jak faworki w karnawale.

Od początku dostępne są trzy nowe postacie. CHAOS to jakiś wariat z kosą, TRACY to pani policjantka, zaś GAIA zrzuca wielką chroję i staje do zwykłej walki.

Nie ulega wątpliwości, że szata graficzna TOSHINDEN 2 jest najmocniejszą stroną gry. W stosun-



*GAIA, mimo że jest o wiele szybszy niż w pierwszej części, tak naprawdę pozostał wolny. Za to jak już palnie, to potrafi zaboląć!*



*Zamek DUKE'A, gdzie obserwujemy prawdziwą orgię światła i cieni. Efekt zaiste zdumiewający!*

ku do pierwszej części obserwujemy wyraźny krok do przodu. Postacie otrzymały ostrzejsze tekstury, mają teraz wyraźniejsze rysy twarzy, zaś gra jest jeszcze bardziej kolorowa od poprzednika. O ile to było możliwe poprawiono nawet animacje, w wyniku czego zawodnicy poruszają się płynniej po arenach. Z samymi arenami jest różnie, ale są dwie, które po prostu trzeba zobaczyć. Pierwsza z nich to spowity mrokiem cmentarz – lokum VERMILIONA. Druga i najbardziej kopiąca to komnata w zamku DUKE'a, gdzie na

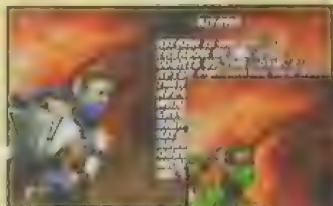


początku walki w oknach znajdują się czerwone kotary, które podnoszą się wpuszczając światło słoneczne. Efekt towarzyszący temu jest wręcz niesamowity – postaciom rosną cienie, słońce zaczyna je oświetlać... rewelacja. Dźwięk

podobnie jak grafika jest jeszcze lepszy niż w BAT1, większości postaci pozostawiono oryginalne japońskie okrzyki, a przyszykująca z kompaktu muzyka nie irytuje nawet po kilku godzinach.

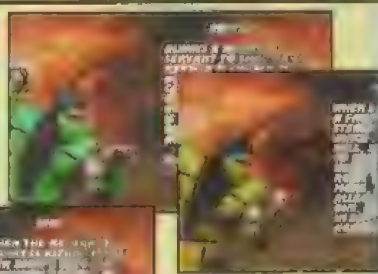
Jeśli zaś chodzi o samą walkę, moje odczucia pozostają mieszane. Z jednej strony gra się jakby lepiej i jest czego się

Oto postacie, które nie zmieściły się w „zwykłym” MK3. Znamy je z poprzednich części, JADE była przecież ukryta w MK2. Najbardziej cieszymy się z powrotu SKORPIONA, prawda?



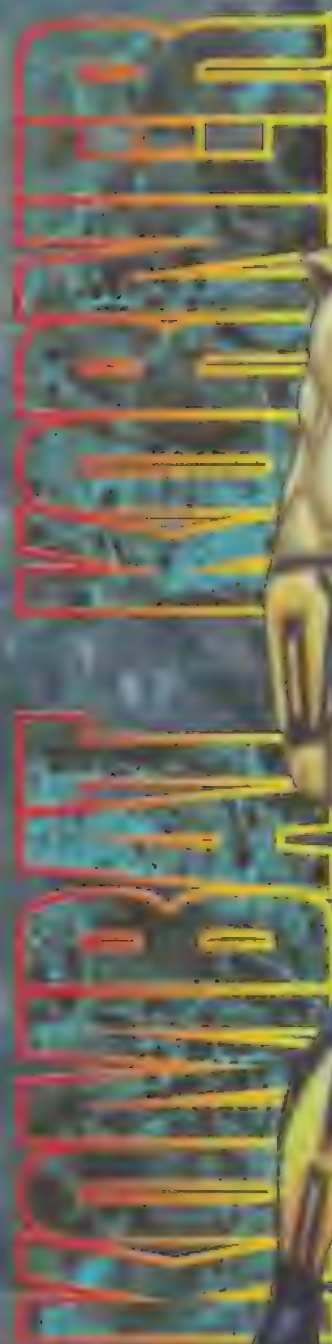
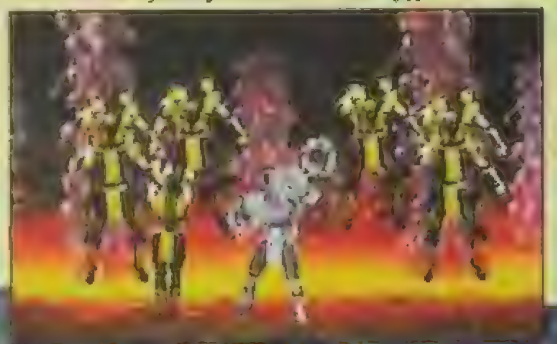
ciego KOMBATA. Witamy w składzie „nowych”, dla których nie znalazło się miejsce w MK3. Cieszy przede wszystkim powrót SCORPIONA z jego nieśmiertelnym sznurowadłem (GET OVER HERE!) i wielki come-back starego, zamaskowanego SUB-ZERO (jest jedną z ukrytych postaci). Jest jeszcze ERMAC, mistrz bardzo skutecznych kombosów, zaś JADE dostała jakąś palę, którą od czasu do

czasu może boleśnie kolnąć. MILEENE i REPTILE'a zna każdy szanujący się Kombatant, a HUMAN SMOKE to SMOKE bez dy-mu. W sumie można zawalczyć aż dwudziestoma sześcioma postaciami (19 normalnych, ukryci HUMAN SMOKE,



Można grać normalnie, można też w trybie TEAM BATTLE czyli dwóch-na-dwóch. Oczywiście po kolei...

Master SCORPION otrzymał nowe FATALITY, zwane SCORPION PACK. Wyskakuje ich kilku i masakrują przeciwnika.



Na polską premierę ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 nie trzeba było długo czekać, gra pojawiła się z minimalnym poślizgiem. O UMK3 pisałem już kilka razy i wystarczy wiedzieć że jest to po prostu ulepszona wersja starego i dobrego, trze-



uczyć (więcej combosów, ciosów specjalnych i postaci), a z drugiej wydaje się, że autorzy postanowili jeszcze bardziej uprościć BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 w stosunku do oryginału. Wszystkie ciosy, nawet te

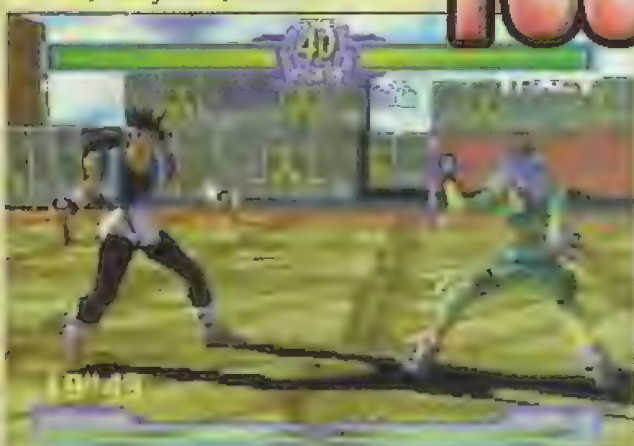


**CHAOS** to czubek, któremu dano do ręki najprawdziwszą kosę. To, co z nią wyznacza przechodzi ludzkie pojęcie. Będziecie zalewać z jego bełkotu.

# BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

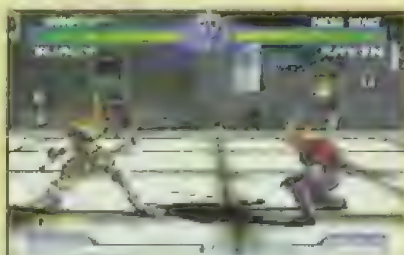
najtrudniejsze są bardzo łatwe do wykonania. Prostackie uderzenie OVERDRIVE (SUPER-COMBO), gdy trafi, zabiera niemal pół ener-

*TRACY jest szybka i zwinna, zaś jej ciosy nie są specjalnie mocne (taki odpowiednik ELLIS). Z patkami TONFA radzi sobie jednak znakomicie.*



gii. Nie wiem czy słuszny jest zwrot w tę stronę, ale decyduję nie ja, lecz wyniki światowej sprzedaży. A szkoda (!).

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 to fajna gierka i można sobie w nią powal-



czyć, jednak dla prawdziwych fanatyków mordobić może okazać się zbyt prosta. Próżno szukać w niej takiej ilości combosów jak np. w VIRTUA FIGHTER, nie znajdziecie w tej grze takiej głębi jak w STREET FIGHT-

TER ALPHA. Nie ulega jednak wątpliwości, że jest bardzo efektowny (niestety, czasem aż za bardzo efekciarski), a gra się łatwo i przyjemnie. Osoby, którym podobala się pierwsza część, będą BAT 2 zachwycone – reszta zaś może sobie tę grę spokojnie darować. I jeszcze jedno. Teledysk, który obserwujemy jako intro na początku gry, to jedno z największych lamerstw jakie widziałem w życiu.

Gulash

**OCENA OGÓLNA: 80%**

CLASSIC SUB-ZERO, ERMAC i MILEENA oraz jeszcze bardziej ukryci SHAO KAHN i MOTARO).

Dorzucono cztery nowe tła, o których można powiedzieć, że są bardzo ładne i trzymają klimat gierki. Szczególnie efektowne jest Piekło (HELL), gdzie walka odbywa się na skraju otchłani prowadzącej prosto do bulgoczącej lawy. Trzy pozostałe to WATERFRONT, CAVE i DESERT. Grafika jest po prostu identyczna z wersją automatową. Konsole nowej generacji są w stanie bez problemu poradzić sobie z tak mało skomplikowaną technicznie grą. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem, muzyka doczytywana jest z kompaktu, a okrzyki i odgłosy walki zostały przesampłowane we wspaniały, czysty sposób.

Rzadko zdarzają się rzeczy doskonale, ta reguła sprawdza się też w przypadku UMK3. Jedynym zaobserwowanym przeze mnie mankamentem tej konwersji jest czas doczytywania się kolejnych walk. Trzeba czekać czasem ponad 10 sekund, a to naprawdę potrafi zabić. Szkoda, że

*ERMAC, jedna z ukrytych postaci. Jego COMBOSY są superszybkie i bardzo skuteczne, czyli zabójcze...*

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

wsadzić np. 16 MB pamięci – życie stałoby się łatwiejsze (ale za to w grach na PC nie ma 16 milionów kolorów!). Myślę jednak, że prawdziwych ma-

niaków nie jest w stanie odstraszyć tak drobny szczegół, bo więcej wad UMK3 po prostu nie ma, konwersja jest niemal pod każdym względem doskonała.

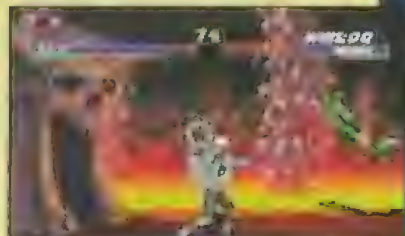
Szkoda, że MORTAL KOMBAT 3 nie wyglądał tak od początku. Kilka starych, ale jakże lubianych postaci technologicznie nowego ducha w MK3. Posiadaczom konsol SEGA Saturn opłaciło się pół roku oczekiwania, zaś PeCetowcy i PSX-owcy w sumie nie mają nad czym płakać, bo zwykły MK3 to też gra nie byle jaka, ale...

Gulash

**OCENA OGÓLNA: 90%**

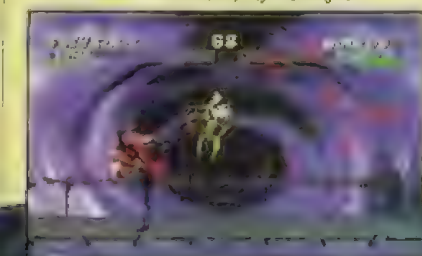


Jedno z nowych tła – DESERT, gdzie w piasku dogorywa CYRAX. Jeśli chcecie wiedzieć więcej, przejdźcie nim całą grę.



Kolejne nowe tło, zwane HELL. Przypomina mi łoż SCORPIONA z filmu.

Trzeci nowy background – WATERFRONT. Wygląda na to, że walka odbywa się w jakimś porcie.





# AKIRA

Akira Yuki, Japończyk, ur. 23.09.1968, wzrost 176 cm, waga 76 kg, instruktor Kung-Fu. Akira to najnudniejsza postać do opanowania. Wykonanie niektórych jego ciosów graniczy niemal z cudem, jednak warto się uczyć. Jego Mouko Kohazan i Renkan Tai to najlepsze ataki z dystansu, zaś odpowiednio wykonany Touchin Sohtai i Youshi Senrin są po prostu nie do obrony.

## PODSTAWOWE ATAKI

Chusui: (R)  
Housui: (R)  
Shou Tai: (N)  
Youzen Tai: (R)  
Soku Tai: (R)

## CIOŚY SPECJALNE

Jouho Chouchuu: (R)  
Rimon Chouchuu: (R)  
Mouko Kohazan: (R)  
Migi Tankyaku: (R)  
Renkan tai: (R)  
DoppoChousitsu: (R)

Tetsuzankou: (R)  
Soukahou: (R)  
**RZUTY**  
Toushin Sohtai: (R)  
Shin'ha: (R)  
Youshi Senrin: (R)

## ATAKI KOMBINOWANE

Hachimon Kaida: (R)  
Kansui Tai: (R)  
Chuuken: (R)  
Sui tai: (R)  
Renkansui: (R)  
Renkansui Sok: (R)  
Rensui: (R)  
Rensui Hai: (R)

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Rakuho Sousui (wznosząc się): (R)  
Rakuhosui (opadając): (R)  
Choushi Tai (wznosząc się): (N)  
Shi Tai (przed lądowaniem): (N)  
Rakugeki Sousui (wznosząc się): (R)  
Toukyaku (jednocześnie ze skokiem): (N)  
Hidan Tai (wznosząc się): (N)  
Huzin Tai (opadając): (N)  
Humon Toukai (wznosząc się): (N)

Z prawdziwą przyjemnością przedstawiam wersję PC jednej z najpopularniejszych automatowych gier świata. Do tej pory w VIRTUA FIGHTER mogli grać jedynie posiadacze konsoli Saturn, lub specjalnej PCetowej karty DIAMOND EDGE 3D z akceleratorem trójwymiarowej grafiki. SEGA zapewne puknąwszy się nieco w żółte czoło zdecydowała się na wydanie gry w wersji dla „normalnych” PCetów, wyposażonych jedynie w Windows'95.

VIRTUA FIGHTER PC to odpowiednik VIRTUA FIGHTER REMIX dla Saturna. Od swego prototypu (automatowy VF) gra różni się przede wszystkim grafiką. Jest znacznie poprawiona; postacie zostały obłożone teksturami i odpowiednio wycieniowane. Dodano też kilka nowych opcji aby zaspokoić wiecznie nienasyconych graczy (replay, sterowanie kamerą). Pozostało jednak to co najważniejsze, to co rozpalalo do białości miliony maniaków na całym świecie.

pocznie nią wymieniać. Wymieniać to dobre słowo. Bo dopiero po kilku tygodniach nauczycie się walczyć tak, aby wygrać kilka partii z komputerem na poziomie HARD. Każda z postaci posiada po kilkadziesiąt ciosów, a wszystko wykonuje się kombinacją trzech klawiszy (Ręka, Noga, Blok). Jeszcze jedna ważna sprawa. Nie ma tu ognistych kul, lub ciosów niemożliwych do wykonania przez ludzi (może poza skokami...). SEGA zastąpiła efekciarstwo realizmem przez duże „R”,

i za to należą im się duże brawa, bo takich mordobić po prostu nie było! Dlatego też VF spodoba się w pierwszej kolejności profesjonalistom, czyli ludziom którzy kochają mordobicia ponad wszystko.

Dzięki szerokiej wachlarzowi opcji konfiguracyjnych można wybrać jeden z dwóch trybów graficznych (320x200 i 640x480) i do woli włączać i wylączać detale, tekstury

## PLAYER SELECT

### PROFILE

Name Akira Yuki  
Country Japan  
Age 25  
Sex Male  
Job Kung Fu Teacher  
Blood Type O  
Hobby Kung Fu

## AKIRA



cie; miodność. Ta gra nie ma prawa się znużyć, po prostu nie ma prawa!

Przejdźmy do rzeczy. W turnieju bierze udział ośmiu zawodników, a każdy prezentuje odmienny styl walki, stosownie do swojego wyglądu. Zapewne każdy z graczy szybko znajdzie sobie ulubioną postać i roz-

GÓRA

DÓŁ

LEWO

PRAWO

BLOK (GUARD)

RĘKA (PUNCH)

NOGA (KICK)

R+R RĘKA i NOGA wciśnięte razem

N N naciskaj NOGĘ jak najszybciej

uderz klawisz DÓŁ

naciśnij DÓŁ i trzymaj

i cieniowanie. Bardzo przydatną opcją jest możliwość regulacji kąta i odległości kamery. Dbałość o szczegóły może naprawdę wprawić w osłupienie nawet osoby, które twierdzą, że niejedno już widziały. Gdy KAGE dostaje po ryju to spada mu maska, zaś z ruchów wszystkich postaci można się uczyć walki niczym w dojo u chińskiego mistrza. Animacja jest tak płynna, jak tylko może być na Pecie (oczywiście szybkim). Dźwięk także jest bez zarzutu, samplowane odgłosy wydawane przez zawodników są po prostu doskonałe – szczególnie gdy wypowiadają nazwy ciosów (KAGE po prostu przechodzi sam siebie, spójrzcie na nazwy jego technik!).

## Sega PC'96

PC WINDOWS'95 i CD  
486DX4/100 = 8 MB RAM  
SVGA = SB 16 = SB AWE

Saturn  
Autoryzowany dystrybutor  
BoltMark (PC CD, Saturn) 169 zł

Za: najspanialsze mordobicie 3D!!! Boskie!  
Przechr: zabójcze wymagania sprzętowe

# JACKY

Jacky Bryant, Amerykanin, ur. 28.08.1970, wzrost 177 cm, waga 72 kg, kierowca rajdowy. Jacky jest ulubioną postacią graczy na automatach. Jest szybki, jego ciosy posiadają dużą siłę i w miarę łatwo je opanować. Wbrew pozorom jest bardzo brutalny, ale to już wyjdzie w samej walce.

## PODSTAWOWE ATAKI

Straight lead: (R)  
Sqat straight: (R)  
Vertical hook kick: (N)  
Low kick: (R)  
Middle kick: (R)

## CIOŚY SPECJALNE

Spinning back knuckle: (R)  
Double spin knuckle: (R)  
Spinning arm kick: (R)  
Spinning low spin kick: (R)  
Rising elbow: (R)  
Elbow spin kick: (R)  
Slant back knuckle: (R)  
Slant low spin kick: (R)  
Knee kick: (R)  
Somersault kick: (R)  
Toe kick: (R)  
Toe kick side: (R)  
Dash hammer kick: (R)

Spinning kick: (R)  
Leg slicer: (R)  
Double spinning kick: (R)  
Backflip kick: (R)

## RZUTY

Northern light bomb: (R)  
Neck breaker: (R)

## ATAKI KOMBINOWANE

Punch side kick: (R)  
Punch low spin kick: (R)  
Jab straight: (R)  
Double punch snap kick: (R)  
Flash piston punch: (R)  
Combo back knuckle: (R)  
Combo elbow: (R)  
Combo elbow kick: (R)  
Straight + kick: (R)  
Double jab: (R)  
Jab + Straight: (R)  
Triple punch: (R)  
Combo spin: (R)

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Elbow (wznosząc się): (R)  
Step straight (opadając): (R)  
Step hook kick (wznosząc się): (R)  
Step heel kick (opadając): (R)  
Jumping hook (wznosząc się): (R)  
Jump kick (razem ze skokiem): (R)  
Drop kick (wznosząc się): (R)  
Heel kick (przed lądowaniem): (R)







# RTUA FIGHTER

# PC

Muzyka w formie AUDIO odtwarzana jest bezpośrednio z kompaktu.

Przed zakupem pozostaje jedynie sprawdzić czy PeCet, którego przyjdzie nam katować spełnia wymagania sprzętowe, a te są naprawdę potężne. Po pierwsze, procesor Pentium 100. Po drugie, szybka 64-bitowa karta

graficzna z porządnym akceleratorem (nie grajcie, powtarzam NIE GRAJCIE na kartach Trident bo dostaniecie rozstroju nerwowego). Granie

na komputerze nie spełniającym tych warunków po prostu mija się z celem... zresztą VF PC nawet nie uruchomi się na 486. Daję słowo, że Pentium 133 z 32 MB pamięci i kartą graficzną S3 VIRGE 3D (pamięć 2 MB) zupełnie wystar-

## PODSTAWOWE TECHNIKI

**SZYBKI ODSKOK:** [L] lub [R]

**ODWRÓT:** [L] lub [R] i przytrzymaj

**RZUT (wszyscy oprócz Akiry):** [B] + [R]

**ŚREDNI KOPNIAK:** [N] przechodzi przez blok

**ATAK NA LEŻĄCEGO:** [F] + [R]

Każdy oprócz AKIRY posiada dwa warianty ataku.

1. Wciśnij [L] i [R] jednocześnie aby rzucić się na leżącego

2. Wciśnij i trzymaj [L], szybko wciśnij [R] aby zaatakować leżącego. Zabiera więcej energii, ale jest wolniejszy.

**Szybkie powstanie:** [L] lub [R] (szybko)

**Przewrót w tył:** [L] (trzymać)

**Przewrót w bok:** [B] [B] (uderzać szybko blok)

**Sprężynka:** [L] (trzymać)

**Wstawanie z wysokim kopem:** [N] [N] (uderzać)

**Wstawanie z podcięciem:** [L] (trzymać) + [N] [N]

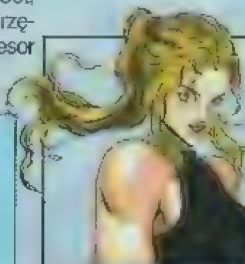
**Przewrót w bok + podcięcie:** [B] [L]

**GDY PRZECIWNIK JEST ZA PLECAMI:**

Może się zdarzyć, że przeciwnik znajdzie się za twoimi plecami. Istnieją wtedy dwa warianty ataku, [R] lub [L].

**ATAKI PODCZAS SKOKU**

Przeróżne ataki mogą być wyprowadzane podczas trzech faz skoku: wznoszenie się, opadanie i tyż przed lądowaniem. Wszystkie ataki znajdują się w tabelkach.



## SARAH

Sarah Bryant, Amerykanka, ur. 04.07.1973, wzrost: 168 cm, waga: 54 kg. Studentka, amatorka sportów spadochronowych. Ciosy Sarah nie są tak silne jak jej brata, rekompensuje to jednak nieco

większą szybkość. Najwięcej pracuje kolanami, jej Double-Stop Knee to znakomity atak na ustawionych blisko przeciwników.

## PODSTAWOWE ATAKI

Straight lead:

Squat straight:

Vertical hook kick:

Low kick:

Middle kick:

## CIOSY SPECJALNE

Rising elbow:

Double-joint slam:

Knee kick:

Double step knee:

Toe kick:

Toe kick side:

Illusion kick:

Mirage kick:

Somersault kick:

Jackknife kick:

Rising knee:

Dash knee:

Leg slicer:

Backward flip kick:

## RZUTY

Front suplex:

Neck breaker:

## ATAKI KOMBINOWANE

Punch + High kick:

High kick + Straight:

Punch + Side kick:

Jab + Straight:

Double punch + Step kick:

Flash piston punch:

Combo rising knee:

Combo somersault:

Combo rising kick:

Straight + Kick:

Double jab:

Jab + Straight + Kick:

Triple punch:

Combo back-spin:

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Elbow (wznosząc się):

Step straight (opadając):

Step hook kick (wznosząc się):

Step heel kick (przed lądowaniem):

Jumping hook knuckle (wznosząc się):

Jump kick (razem ze skokiem):

Dragon kick (wznosząc się):

Jump over kick (wznosząc się):



# LAU

Lau Chan, Chińczyk, ur. 02.04.1940, wzrost 169 cm, waga: 76 kg. Kucharz. Jest uważany za najprostszą postać w grze, a to ze względu na szybkość z jaką się porusza i z jaką uderza. Jego rzuty zabierają dużo energii, najlepiej używać Renkan Tenshin Kyaku aby zaskoczyć przeciwnika.

## PODSTAWOWE ATAKI

Chuuken: (R)  
Souchuukun: (R)  
Sentai: (N)  
Sensaitai: (N)  
Senchuutai: (N)

## CIOŚY SPECJALNE

Shakashou: (R)  
Shajoshou: (R)  
Chuugeki: (R)  
Taitou Risenkyaku (wstając): (N)  
Rekka Kosenkyaku: (N)  
Senpuuga: (N+B)  
Ensenshuu: (N+B)  
Kokyaku Haiten: (N)  
Risentai: (N)

## RZUTY

Kensha Touraku: (R+B)  
Tenshin Hainshou: (R)  
Ryuusha Sentei: (R)

## ATAKI KOMBINOWANE

Renken Senpuuga: (R) (N+B)  
Renken Ensenshuu: (R) (N+B)  
Renshou Senpuuga: (R) (N+B)  
Renshou Ensenshuu: (R) (N+B)  
Renkentai: (R) (N)  
Renshou: (R) (R)  
Souken Senpuutai: (R) (R) (N)  
Raigekishou: (R) (R) (R)  
Renkan Tenshin Kyaku: (R) (R) (R) (N)  
Renkan Soukyaku: (R) (R) (R) (N)  
Renkan Haitenkyaku: (R) (R) (R) (N)  
Renshou: (R) (R) (R) (N)  
Renshou Senpuutai: (R) (R) (R) (N)  
Renkanshou: (R) (R) (R) (N)  
Renshou Tenshin Kyaku: (R) (R) (R) (N)  
Renshou Soukyaku: (R) (R) (R) (N)  
Renshou Haitenkyaku: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Chuuken: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Renkentai: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Renshou: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Senpuutai: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Raigekishou: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Kyaku: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Soukyaku: (R) (R) (R) (N)  
Shajoshou Haitenkyaku: (R) (R) (R) (N)  
Chuusui: (R) (R) (R) (N)  
Renken Tai: (R) (R) (R) (N)  
Renken: (R) (R) (R) (N)  
Renkan Sokutai: (R) (R) (R) (N)  
Renkanken: (R) (R) (R) (N)  
Renkan Ritai: (R) (R) (R) (N)

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Toukuu Souchou (wznosząc się): (R)  
Toukuu Chuuken (opadając): (R)  
Hishitai (wznosząc się): (N)  
Toukuu Sokuinkyaku (przed lądowaniem): (N)  
Touraku Sousuishou (wznosząc się): (N)  
Hishuu Tai (razem ze skokiem): (N)  
Toukuu Soutai (wznosząc się): (N)  
Kokyaku Haishou (wznosząc się): (N)

# TEAM BATTLE MODE

CPU TEAM 2-1 CPU TEAM



czy do normalnej gry w wysokiej rozdzielczości.

Czy warto więc grać w VF PC? OCZYWIŚCIE, ŻE WARTO! Jak już mówiłem jest to jedno z najlepszych mordobiców świata, dystansuje FX FIGHTER i TOSHINDEN żarcie butkę z mąsem. Gra (mimo iż nie rzuca na kolana jak VIRTUA FIGHTER 2 na Saturnie) jest po prostu świetna. Najlepsza na PC!

Dostarczy długich miesięcy rozrywki na najwyższym poziomie. Radzę się w nią zaopatrzyć, bo na 100% jestem pewien że SEGA nigdy nie



wypuści konwersji VIRTUA FIGHTER 2 na PC (może za 2-3 lata). Dlaczego? Bo PeCet jeszcze przed



# WOLF

Wolf Hawkfield, Kanadyjczyk, ur. 08.02.1966, wzrost 180 cm, waga: 100 kg. Zawód: wrestler, hobby: karaoke. Wolf jest bardzo silną postacią. Rusza się wolno, ale za to jego ciosy są brutalne i bezlitosne. Giant Swing, choć trudny do wykonania jest przyjemnością dla oczu. Używaj go stojąc blisko krawca ringu...

## PODSTAWOWE ATAKI

Straight hammer: (R)  
Low hammer: (R)  
High kick: (N)  
Low smash: (N)  
Face-lift kick: (N)

## CIOŚY SPECJALNE

Sonic upper: (R) (N)  
Knee blast: (R) (N)  
Axe lariat: (R) (N)  
Shoulder tackle: (R) (N)

## RZUTY

Brain buster: (R+B)  
Body slam: (R)  
Splash mountain: (R+B)  
Giant swing: (R+B)  
Double-Arm suplex: (R+N+B)  
German suplex (backthrow): (R+B)

## ATAKI KOMBINOWANE

Hammer kick: (R) (N)  
Jab straight: (R) (N)  
1,2, upper: (R) (N)

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Step hammer (wznosząc się): (R)  
Toe crush (wznosząc się): (N)  
Hammer edge (opadając): (N)  
Rock punch (opadając): (N)  
Jumping lariat (wznosząc się): (R) (N)  
Rising toe (razem ze skokiem): (N)  
Drop kick (wznosząc się): (R) (N)  
Heel crush (przed lądowaniem): (N)  
Backside kick (wznosząc się): (R) (N)



# KAGE

Kage-Maru, Japończyk, ur. 6.06.1971, wzrost: 173 cm, waga: 64 kg. Hobby: Mah-jongg. Kage jest chyba najbardziej wszechstronnym z wojowników i gdy operuje nim dobry gracz, po prostu budzi grozę. Jego ataki z daleka mają znakomity dystans, a atak na leżącego, mimo że się spóźnia, pozwala na znalezienie się za przeciwnikiem i zaatakowanie z Hara Gasumi.

## PODSTAWOWE ATAKI

Danken: (R)  
Jizuridan: (R)  
Tsukikaesigeri: (N)  
Surigeri: (N)  
Nakageri: (N)

## CIOŚY SPECJALNE

Hijiuchi: (R)  
Tsumujigeri: (N) (N+B)  
Hushin Hizageri: (R) (N)  
Suishageri: (N)  
Senpuuger: (N)  
Senpuu Inshuu: (N)  
Ryuueikyaku: (N)  
Kaiten Jizurikyaku: (R) (N)

Kouten Jizurikyaku: (R) (N)  
Rairyuu Hishou Kyaku: (R) (N)  
Rakuyou Senpuudan: (R) (N)

## RZUTY

Taitou: (N+B)  
Koenraku: (R)  
Katana Gasumi: (R+N+B)  
Kage Gasumi: (R) (N)  
Haura Gasumi: (R) (N)

## ATAKI KOMBINOWANE

Hagasane: (R) (N)  
Resshou: (R) (N)  
Resshoukyaku: (R) (N)  
Sandangeki: (R) (N)  
Sandan Urageri: (R) (N)  
Sandan Huujin Kyaku: (R) (N)

## ATAKI PODCZAS SKOKU

Shutou (wznosząc się): (R)  
Tobi Seiken (opadając): (R)  
Tobi kakato Otoshi (wznosząc się): (N)  
Tsuki Kakatogeri (opadając): (R)  
Rakuyou (wznosząc się): (R)  
Hishougeri (razem ze skokiem): (N)  
Kuuhadan (wznosząc się): (R)  
Tobi kakatogeri (przed lądowaniem): (R)  
Kaiten Enzuigeri (wznosząc się): (R) (N)





## JEFFREY

Jeffrey McWild, Australijczyk, ur. 20.02.1957, wzrost: 183 cm, waga: 111 kg. Zawód: rybak, hobby: muzyka reggae. Jeffrey jest najwol-

niejszym, a jednocześnie najsłabszym z zawodników. Jeden jego cios potrafi zabrać na wet i ćwierć energii przeciwnika! Każdy błąd ze strony przeciwnika „profesor” bezlitośnie wykorzystuje. Podstawa to rzuty!

### PODSTAWOWE ATAKI

Low knuckle:  
Straight Knuckle:  
Upper kick:  
Vertical kick:  
Side kick:

### CIOSY SPECJALNE

Smash upper:  
Double upper:  
Dash elbow:  
Elbow upper:  
Toe kick:  
Toe kick hammer:  
Knee attack:

Vertical upper:  
Elbow hammer:

### RZUTY

Back flip:  
Power slam:  
Body lift:

Splash mountain:

Toe kick & Splash mountain:

Iron claw:

Power bomb:

Machinegun knee lift:

### ATAKI KOMBINOWANE

Knuckle kick:

Double knuckle:

1,2,upper:

### ATAKI PODCZAS SKOKU

Hammer down (wznosząc się):

Step Knuckle (opadając):

Pushing kick (przed lądowaniem):

Rising sun (wznosząc się):

Killing bites (razem ze skokiem):

Jumping stomp (wznosząc się):

Flying low kick (wznosząc się):

Rear kick (wznosząc się):

duży czas w żaden sposób nie poradzi sobie z ultraszybka i ultratętną grafiką VF2. Poza tym Saturn straciłby wyjątkowość na swoją najlepszą grę, a dla VF2 naprawdę warto mieć tę konsolę. VIRTUA FIGHTER PC jest jak do tej pory najdłuższym krokiem w kierunku trójwymiarowych mordobić na PCcie.

### Gulash

P.S. Podane ciosy pasują do: VIRTUA FIGHTER PC (PC CD), VIRTUA FIGHTER REMIX (SEGA SATURN), a także częściowo do VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA SATURN).

P.S.2. W następnym numerze podam pozostałe ciosy biednej PAI, która nie zmieściła nam się na stronach... wybacz, mała.



## Automatyczny przełącznik joysticków

# AlfaTwin

"Najlepszy produkt joystickowy" - PC Action 8/96

"Dobry produkt" - PC Action 8/96

Fachowi handlowcy poszukiwani !!!

Fachowi handlowcy poszukiwani !!!



Kompatybilny z Windows 95

Opatentowany wzór użytkowy

## Odgłosy prasy światowej:

### Anglia:

"Ten przełącznik joysticków - AlfaTwin - jest po prostu genialny..."

- PC Action 8/96

"AlfaTwin robi to co powinien i ukazuje nowe rozmiary gier na PC.

Jest bardzo potrzebny"

- CD ROM today 6/96

### Japonia:

"Aby zrobić PC popularnym urządzeniem do grania, niezbędne jest umożliwienie grania we dwoje. Granie joystickiem przeciwko klawiaturze nie przynosi żadnej przyjemności. Teraz jest AlfaTwin !"

- DOS/V 3/96

### Niemcy:

"Przez prostą Plug&Play instalację i przystępną cenę DM 39,- poleca się ten pomysłowy produkt każdemu ambitnemu PC-graczowi."

- PowerPlay 9/96

## Inne AlfaData produkty:



AlfaCommanderPro - AlfaPilotPlus - AlfaThunder - AlfaCrystal - AlfaJoy

### Do nabycia:

Autoryzowany DYSTRYBUTOR

Adres: P.H.U. "MultiComp" Sp. z o.o.

Skrytka pocztowa 43

57-350 Kudowa Zdrój

Producent: ALFADATA COMPUTER TECHNIC CORP.

MultiComp



Zapraszamy hurtowników !!!





pisów w każdej dyscyplinie. Tak więc w niektórych konkurencjach lekkoatletycznych będziesz musiał wykonywać po kilka biegów w celu zakwalifikowania się



Polskiemu miłośnikowi gier sportowych zakończona niedawno olimpiada w Atlancie będzie kojarzyła się z dwoma przyjemnymi wiadomościami. Pierwszą jest oczywiście zdobycie worka medali ze sporą ilością tych najcenniejszych. Zaś drugą wysyp gier sportowych z olimpijskimi dyscyplinami na czele. Furtkę w tej dziedzinie otwiera ATLANTA 1996 otwierając serię OLYMPIC GAMES COLLECTION wydaną jeszcze przez US GOLD. Dlatego „jeszcze”, że od niedawna firma ta jest częścią kompanii EIDOS, która to nazwa przewijać się będzie nągminnie.

#### CO JEST GRANE?

Na jednym krążku upchnięto aż 15 dyscyplin, którymi fascynowały się miliony widzów i setki tysięcy bezpośrednich obserwatorów na bieżniach, stadionach i halach Atlanty.

Swoje umiejętności możesz sprawdzić sam lub maksimum w cztery osoby w jednym z trzech trybów gry. Najobszerniejszym treściowo i zarazem najciekawszym jest rozegranie olimpiady. Uczestniczy w niej oprócz ciebie (i maksimum trzech kumpli) jeszcze 29 komputerowych sportowców. Celem twoim i konkurentów jest zdobycie jak największej liczby medali w 15 konkurencjach. Rywalizacja odbywa się z uwzględnieniem większości obowiązujących prze-

do finału lub zmieścić się w trzech próbach przypadających na pokonanie danej wysokości lub odległości. Naturalnie podnosi to zaciętość sportowej walki i dodaje smaczku prawdziwej olimpiady.

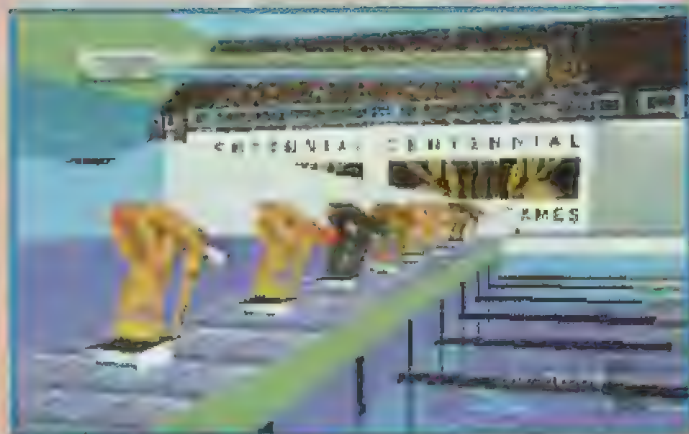
W trybie ARCADE walczysz już w 14 konkurencjach z tą różnicą, że zawężone zostają przepisy olimpijskie w celu przyspieszenia rozgrywanych zawodów. W końcu Atlanta trwała gdzieś ze trzy tygodnie! W tych dwu trybach gry występują nieznaczne różnice w sterowaniu zawodnikami.

Ostatnim trybem jest CHALLENGE. Jego cechą charakterystyczną jest możliwość wyboru interesujących cię dyscyplin. Ten pomysł idealnie sprawdza się, gdy chcesz rozegrać szybką grę i masz w domu gromadę kumpli, nad którymi nie możesz zapanować.

#### CO JEST WIDZIANE?

Każda z dyscyplin została doskonale zrealizowana, dzięki czemu całość aż kipi od miodu! Mamy więc aż dziewięć dyscyplin lekkoatletycznych, trzy strzeleckie oraz pływanie, podnoszenie ciężarów i szermierkę. Piętnaście gier w jednej? Raczej nie, po prostu jedna, ale porządna do bólu.

W części dyscyplin twoja rola polega na jak najszybszym i zsynchronizowanym wciśnięciu dwóch klawiszy. Oprócz tego musisz w odpowiednim momencie wciśnąć zdefiniowany klawisz „akcji”. Inne dyscypliny wymagają też trochę techniki, jak np. szermierka, bez któ-



# OLYMPIC GAMES COLLECTION ATLANTA 1996

rej najszybsze paluszki świata nie są w stanie nic wskórać.

Wspaniale zrealizowano wszystkie konkurencje, dzięki zastosowaniu trójwymiarowego, wektorowego środowiska. Co ciekawe polygonów, z których zbudowani są zawodnicy jest bardzo mało i prawie w ogóle nie są cieniowane. Wychodzi na to, że zamiast wspaniale umięśnionymi Murzynami z wolą walki w przekrwionych oczach, steruje się manekinami ze sklepu odzieżowego. Dla miłośników ludzkiego ciała mankament ten będzie bardzo istotny, czego nie zapomnę uwzględnić w ocenie końcowej.

Chociaż zawodnicy nie są pięknie wyrenderowani, nie widać u nich rysów twarzy, ale ślicznie się poruszają. Za to odpowiedzialna jest technika motion capture zastosowana w produkcji, dzięki której programiści przenieśli do komputera każdą fazę ruchu poszczególnych sportowców. Najbardziej efektownie wygląda skok o tyczce. Rozbieg, odbicie od ziemi przy pomocy tyczki, balans ciała przy przechodzeniu nad poprzeczką i opadanie na gąbkę po prostu utzekają. To trzeba zobaczyć! Nie mniej efektowne jest podnoszenie ciężarów i skok wzwyż. W końcu robili to żywi ludzie.

Odlotowe efekty, nad którymi tak się rozczulam uwidaczniają wirujące kamery. Dzięki nim możemy odczuć namiast-

kę wirtualnego środowiska, bowiem większość dyscyplin „obsługiwana” jest przez kilka kamer. W pewnym sensie przypomina to transmisję telewizyjną gdzie np. bieg na 400 metrów widziany jest z kilku punktów



w zależności od tego, na którym odcinku bieżni są zawodnicy!

OLYMPIC GAMES ATLANTA 1996 jest również doskonale udźwiękowiona. Przede wszystkim ciekawie brzmią audiotracki przygrywające gdy wędrujesz po systemie menu. Poza tym na uwagę zasługują komentarze znanego sprawozdawcy sportowego. Jest nim oczywiście Alan Green. Gość swoją robotę wykonuje bardzo dobrze, szczególnie gdy zawodnicy jęczą z wysiłku, a publika szaleje.

Niestety zmuszony jestem obniżyć ocenę przez kanciaste wektory i nie najwyższej klasy grafikę (mamy rok 1996). Może zabrakło czasu... w końcu gra wyskoczyła jak Filip z konopii, bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi.

Wikik

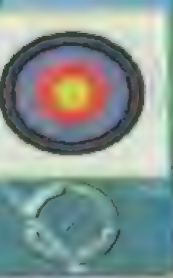
## U.S. Gold '96

PC 486/minimum 96 1 CD  
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 58 MB HDD  
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor  
(PC CD)

145 zł

gra fajna, tylko grafika słabiejka







Ze starego KICK OFF, na którym wychowała się cała piłkarska wiara została tylko firma i tytuł. Nawet makaroniarz Dino Dini przestał firmować swoim nazwiskiem najnowszą piłkę nożną spreparowaną we włoskim ANCO. Cóż, czasy się zmieniają, technika idzie do przodu, rozwinęła się i firma, co widać po jej najnowszym produkcie.

#### SZCZYPKA HISTORII

Pierwszy KICK OFF zrobił furorę już na ośmiobitowcach. Potem przyszedł czas szesnastobitowej Amigi i Atari ST. Te komputery oczekiwały się drugiej części tej gały, która wówczas charakteryzowała się dużą dynamiką i trudnością w prowadzeniu piłki. Każdy kto opanował tę sztukę stawał się automatycznie mistrzem świata i spędzał długie, upojne godziny na pojedynkach z żywym przeciwnikiem. W międzyczasie pojawiało się wiele mutacji, podobnie jak to obecnie ma miejsce z SENSIBLE SOCCER.

KICK OFF 3 przeszedł na rynku już bez echa, pomimo zastosowania widoku 2D lub 3D, bo świat oszalał na punkcie FIFA SOCCER. Dzisiaj, gdy królują FIFA i ACTUA, autorzy musieli pójść daleko do przodu aby ponownie zaistnieć i mieć nadzieję na sukces. Coś się stało, ale czy na miarę sukcesu, to pokaże czas.



#### BOISKOWE WRAŻENIA

KICK OFF 96 jest zręcznościową symulacją piłki nożnej z widokiem 2D i 3D, wybieranym według uznania. Nowum w tej dziedzinie są ruchome kamery.

W widoku 2D przebieg meczu obserwujemy z lotu ptaka, pod kątem prawie prostym. Zabieg ten daje nam większe wrażenia estetyczno-planistyczne w konstruowaniu akcji. W porównaniu do starszych wersji gry kamerę śledzącą przebieg spotkania zawieszono wysoko nad murawą. Daje to graczowi wgląd na prawie całe boisko co jest istotne przy atakach nastawionych na długie podanie i szybką kontrę z dwoma, góra trzema podaniami. Wcze-



Gdyby nie Wicik, nasi sznyciarze nie przeszliby nawet eliminacji...

# KICK OFF '96

Anco '96

PC DOS 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 40 MB HDD  
VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS  
AMIGA 1000 5 dyskietek

Temat: gała dla prawdziwego znawcy tematu

śniej przy pomocy skanera guzik mogliśmy działać, gdyż każde dalekie podanie równało się wykopowi w ciemno. Kamera może zmieniać swoje położenie jedynie w pionie i na boki, bez wykonywania zbliżeń. Granie przy widoku 2D jest bardzo dynamiczne i szybkie. Jestem przekonany, że ten pomysł spotka się z dużym uznaniem.

Widok 3D można śmiało porównać do efektu osiągniętego w FIFA'96. Ruchome kamery, które są wszędzie tam gdzie piłka, nadają grze znamion wirtualnego środowiska. Do wyboru mamy kilka punktów umiejscowienia takich kamer, które ukazują mecz na wzór transmisji telewizyjnych. Akcje przeprowadzane przez gracza lub komputer są przez to sugestywne i realistyczne co jest bardzo ważne dla atrakcyjności zabawy.

Dzięki pięciu kamerom nic nie jest w stanie umknąć naszej uwa-

dze. Każde zagranie, przyjęcie piłki, wślizg, odegranie z piętki, główka jest świetnie widoczne. Piłkarze robią to z wielką precyzją. To się widzi, a nie „czuje” jak we wcześniejszych wersjach KICK OFF. Trzy wymiary wymiatają w XXI wiek!

#### CO JEST GRANE?

Ślicznie zaprezentowane mecze poparte są kilkoma ciekawymi możliwościami sprawdzenia własnych umiejętności poprzez granie w lidze, pucharze, meczu towarzyskim i Mistrzostwach Europy. Dostępne są drużyny narodowe z wszystkich państw zrzeszonych w UEFA. Gorzej jest z klubami, które potraktowane zostały wybiórczo (ale polska liga jest). Rekompensują to bogate statystyki i rzeczywiste, aktualne nazwiska. Na szczęście umiejętności prezentowane na co dzień przez każdego piłkarza mają pokrycie w grze, co jest jej dużym plusem. W sumie zawarto w grze 15.000 graczy dając w sumie 800 drużyn. Nieźle co?

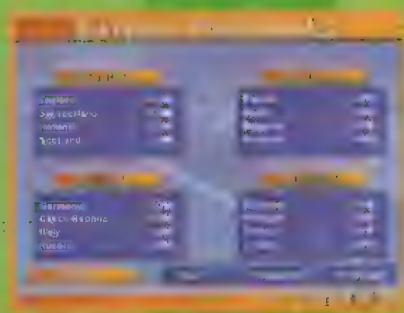
Na uwagę zasługuje sterowanie piłkarzem posiadającym w danym momencie piłkę, które jest inne niż w podobnych grach. Po pierwsze

zamiast coraz częściej stosowanego systemu trójprzyciskowego korzystamy z dwóch przycisków. Automatycznie wymusza to inny sposób grania niż w grach typu FIFA/ACTUA. Osoby bez cierpliwości mogą się do gry zniechęcić, bowiem sterowanie jest stosunkowo trudne.

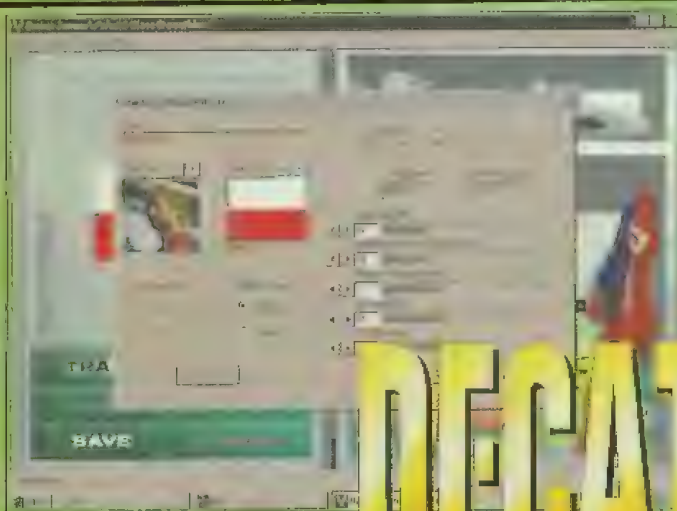
Gra jest szybka, posiada prześliczną grafikę w wysokiej rozdzielczości, doskonały dźwięk i sporą miłośność. Zakocha się w niej każdy miłośnik piłki nożnej, który wie tak naprawdę o co w tym wszystkim chodzi. Łak przez swą niewiedzę przejdzie koło niej bokiem zarzucając jej kilka wad. Jeśli czujesz się na siłach i przepadasz uganiać się za gałą nie masz wyjścia — musisz zagrać!

PS. Jest wersja na Amigę. Ale tak żałosna, że wstyd o niej pisać.

Wicik







# DECATHLON

Czasy świetności gier sportowych jakby już przeminęły. Jeszcze kilka lat temu furorę budziły takie „przeboje” jak WINTER GAMES. Należące niegdyś do elity gier, obecnie stały się oprócz piłki nożnej tylko miłymi przeszkodzajkami, służącymi do zabicia paru minut wolnego czasu. Tym większą uwagę należy poświęcić każdej nowej pozycji jaka ukazuje się na rynku.

DECATHLON jest jak sama nazwa wskazuje grą poświęconą jednej z najtrudniejszych dyscyplin olimpijskich: dziesięcioboju. Zawodnicy ją uprawiający opano-

wać bowiem muszą dziesięć różnych dyscyplin, a każda z nich wymaga przecież nieco innych umiejętności.

Sprint na 100 m, biegi na 400 i 1500 m, bieg przez płotki 110 m, pchnięcie kulą, rzut dyskiem i oszczepem, skok w dal, wzwyż i o tyczce, to konkurencje składające się na dziesięciobój. DECATHLON to jednak nie tylko sportowa zręcznościówka. Oprócz opanowania dyscyplin umożliwia poprowadzenie

własnej kariery, od zera ku sportowym szczytom. Każdy z zawodników ma tu określone na początku umiejętności (skoczność, szybkość, koordynacja itp.) oraz pewien zasób wytrzymałości, który wykorzystać można dwójako. Zużywasz go w trakcie zawodów i sam decydujesz jak dużo sił włożysz w daną konkurencję.

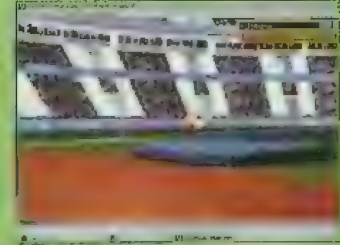
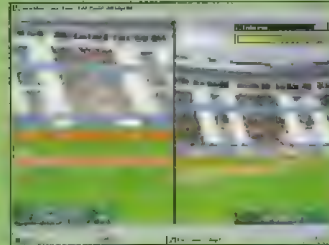
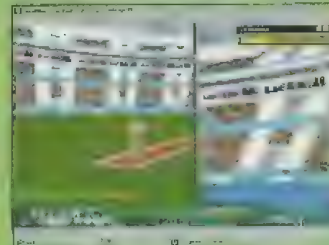
Dziesięciobój rozgrywany jest przez dwa dni, każdego dnia pięć konkurencji, najważniejszym ele-

mentem taktyki jest więc odpowiednie rozłożenie sił każdego dnia (drugiego dnia startujesz znów z pełnym ich zasobem). Po między zawodami wytrzymałość zużywana jest na treningi, po to by podnosić swoje umiejętności na wyższy poziom.

Walka w kolejnych konkurencjach dziesięcioboju odbywa się nieco inaczej niż w pojedynczych dyscyplinach. Nie jest ważne miejsce lecz rezultat! Wpływa to bardzo wyraźnie na taktykę. Np. nie warto oszczędzać sił, jeśli wiesz że i tak wygrasz. Kolejność miejsc jest bowiem nieistotna. Ważne są metry i sekundy. Dlatego żadnej dyscypliny nie można sobie odpuścić – duża strata punktowa może okazać się już nie do nadrobienia. Na jednych zawodach gra się jednak nie kończy. DECATHLON oferuje ci możliwość gry przez wiele sezonów, podczas których rozgrywana będzie wybrana przez ciebie ilość zawodów. Ważny jest więc nie tylko refleks ale i umiejętne pokierowanie treningami swojego zawodnika.

## STEROWANIE

Dawno temu do gier sportowych należało zaopatrzyć się



i kopaniny. PLAYER OF THE YEAR jest właśnie drugą po PLAYER MANAGER 2 (opis w SS'28) grą reprezentującą ten nurt.

POY realizuje to połączenie nawet nieco lepiej niż jego

gera (nieco za prosty), znacznie lepiej prezentuje się za to wygląd boiska i animacja zawodników. Niestety, ich zachowanie na boisku nadal przyprawia o ból głowy. Rozegranie piłki w środku jest czasem zaskakujące i nawet widowiskowe ale już zachowanie pod bramkami osłabia. Obroncy dopuszczają przeciwników bez-



# PLAYER OF THE YEAR

Managery piłkarskie to jeden z najbardziej konserwatywnych gatunków gier. W ostatnim okresie wdarła się tu tylko jedna, zresztą logiczna i oczekiwana nowinka: połączenie managera

poprzednik. Można mieć pewne zastrzeżenia co do warstwy mana-

tylko przeszkadzając przy dośrodkowaniach. W ataku, jeśli pod bramkę zapędzi się jakiś pomocnik, zbyt często próbuje podawać do napastnika, nawet gdy ma przed sobą pustą budę!!! Lepiej już złapać joya i zagrać

pośrednio pod bramkę, nieco samemu. Tego typu dziwactwa psują radość z oglądania gry, chociaż z drugiej strony zdarzają







w siedem joysticków na tydzień. W DECATHLON sterowanie nie jest już tak rozpaczliwe i wykańczające finansowo. Joystick analogowy (do PC) jest zarówno droższy jak i mniej wytrzymały, więc sterowanie poprzez ciągle wymachiwanie drążkiem jest już nie do pomyślenia. DECATHLON wymaga od gracza jedynie myszy i to w większości jej lewego klawisza. Przy konkurencjach bardziej technicznych (skoki, rzuty) trzeba jedynie kliknąć w momencie wybić czy rzutu. W biegach, trzymanie i puszczanie przycisku reguluje ilość sił jakie zawodnik poświęca na bieg. Wszystkie dyscypliny opisane są dokładnie w HELP'ie (w końcu to gra pod Windows!), a gra dodatkowo oferuje jeszcze 350 MB animacji..

Pejotl

## Interactive Magic'96

PC WINDOWS 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 35 MB HDD  
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź październik  
MachSoft (PC CD)

Komputer można poprzytykać w wolnej chwili...

się niezwykle pomysłów i emocjonujące zagrania.

POY odtwarza nieśmiertelną ligę angielską, jednak jako manager jest trochę zbyt pro-



Czy uwierzysz w to, że gra nie posiadająca żadnych animacji, statyczną grafikę i niewyszukany dźwięk może osiągnąć sukces? A jednak! CHAMPIONSHIP MANAGER nie zawodził może na sam top, jednak zdołał utrzymać się w czołówce przez długie miesiące.

Zalety CM 2 nie jest łatwo zauważyć na pierwszy rzut oka. Gra nie przyciąga (grafiką nawet odstrasza) ani nie oferuje specjalnych rewelacji. Jest to jednak manager zadziwiający realizmem. Co prawda do wyboru masz drużyny ligowe z jednego kraju, ale program przelicza rozgrywki w całej Europie! A to tylko po to, by dać ci możliwość zakupu gra-

czego jednego z kilkudziesięciu krajów naszego kontynentu. Rozgrywane są także wszystkie oficjalne mecze międzypaństwowe -- kwalifikacje i finały Mistrzostw Świata i Europy. Klikając na każdy mecz możesz obejrzeć skład obu drużyn, a nawet charakterystyki każdego zawodnika, z dokładnym przebiegiem jego kariery! Autorzy CM2 nie poszli w sferze statystyk na żadne ustępstwa i gra nawet na Pentium ma pewne przestoje. Ołbrzymia ilość danych jaką gra musi „przetrawić” całkowicie to usprawiedliwia. Co więcej do gry dodane zostały specjalne DATA DISK, umożliwiające grę, poza ligą angielską, w takich krajach jak Hiszpania, Włochy, Francja, Belgia czy Niemcy.

Każdy gracz charakteryzowany jest w grze przez 20 różnych cech (bramkarze mniej) z których każda ma swoje znaczenie. Masz tu cechy charakteru (DETERMINATION, AGGRESSION), parametry fizyczne (STRENGTH, STAMINA) oraz umiejętności piłkarskie (TACKLING, PASSING, SHOOTING



# CHAMPIONSHIP MANAGER 2

o zmianie. Nie zawsze przy tym ocena gry zależy tylko od danego zawodnika, często także od

innych. Tak jak w poprzedniej części, najważniejsza jest jednak ogólna ocena gry (AvR), jaka przyznawana jest zawodnikowi po każdym meczu zależnie od jego dokonań.

Gra oferuje kilkanaście różnych taktyk gry, w tym po kilka odmian takich ustawień jak: 4-4-2, 5-3-2, czy modnego ostatnio 3-5-2. Oprócz taktyki ustawiasz

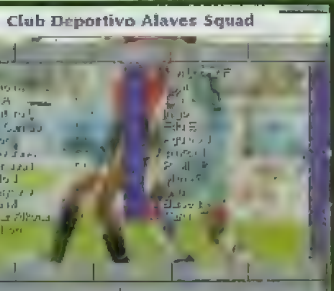


jego partnerów. Np. napastnicy mogą być ocenieni słabo gdy druga linia nie będzie podsyłać im dobrych piłek

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 przeznaczony jest raczej dla cierpliwych dłuha-

czy, lubiących grać rok po roku, przez wiele sezonów. Jeśli postu-

żesz styl gry (DIRECT, PASSING, LONG BALL). Taktykę, podobnie jak graczy, można zmieniać w każdym momencie meczu. Można spokojnie obejrzeć sobie wtedy dokonania każdego zawodnika, ocenę jego gry, kondycję i zdecydować



będziesz zbyt często zmieniał klub, możesz naprawdę żyć się z drużyną, przejmować wszystkimi porażkami, cieszyć z wywalczonych ciężko zwycięstw. Statystyki i tabelki CM2 są wszak tylko pozyską dla twojej fantazji. Jeśli ta cię nie zawiedzie, dobra zabawa mrowana!

Pejotl

## Domark'96

PC DOS 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 37 MB HDD  
SVGA = SB 16 = SB AWE

... gram już sezon 2001/2 i nie mogę się oderwać!



sty i skierowany raczej do tych, którzy nie lubią babrać się w skomplikowanych tabelkach i statystykach.

Pejotl

## Philips'96

PC DOS 1 CD  
486DX/33 = 8 MB RAM = 20 MB HDD  
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź październik  
LTS Computer Group (PC CD)

Kupowana + manager. Równie średnie.





pojedynki na pięści i kopniaki, które wymieniają między sobą zawodnicy. Gdy zbliży się do ciebie przeciwnik, pamiętaj aby trafić go sierpowym w ryja lub wyjechać mu z kujawiaka w kaloryfer. Niestety, oni nigdy nie pozostają dłużni...

Szybkość jazdy jest OK, lecz nie odnosi się wrażenia dynamizmu, gdy ca-

Zupełnie jak w mordobiciu! Zapewniam, że nie będziecie mieć z tym najmniejszych problemów!

## WALORY

W porównaniu do wersji na PSX gra wypada zdecydowanie gorzej. Szwan-kuje tu kolorystyka i rozdzielczość. Te 256 kolorów wyciskane na PC i Lo-Res są mało atrakcyjne, szczególnie w jakości wyświetlanych przez komputer detali. Szczerze powiedziawszy są one brzydkie i mało widoczne. W dobie coraz częściej stosowanej w grach wysokiej rozdzielczości grzechem było nie uwzględnienie możliwości przełą-

Na świecie są tysiące ludzi, którzy podniecają się najbardziej ekstremalnymi dyscyplinami sportu uprawianymi przez zważowaną młodzież. Tłumy skateboarderów, rollerbladerów, maniaków rowerów górskich, narciarzy wodnych czy sanek ulicznych codziennie ryzykują swe cenne życie uprawiając sporty, które u normalnego człowieka na samą myśl o nich wywołują mdłości.

W ESPN masz szansę wcielić się w jednego z entuzjastów ulicznego szaleństwa bez ryzyka, że zrobisz sobie kuku. Dokonać tego możesz w dwóch trybach gry. Pierwszym jest wyścig na jednym z pięciu dostępnych torów, zaś drugi sezonem, w którym ścigasza się w 12 potyczkach na każdym torze.

Przed wyjechaniem na ulicę masz szansę wybrać najlepszego twoim zdaniem zawodnika i odpowiedni sprzęt. Wyboru koleżki dokonujesz oczywiście na podstawie sprzętu, na którym masz zamiar się ścigać, bowiem to on weryfikuje co taki koleś powinien potrafić. Jeśli na przykład chcesz sprawdzić swoje siły w jeździe na desce, to naturalnie nie wybierzesz fagasa, który wymiata na rowerze górskim, a na desce jest cienki jak mazowszanka. Zresztą idealny wybór gościa i sprzętu to klucz

Ekstaza eunucha Edwarda...



do sukcesu, ponieważ nawet najlepsza jazda nie jest w stanie zagwarantować wygranej.

## JEST JAZDA

Na trasie, jak sam tytuł wskazuje jest ekstremalnie na maksa! Tory są diabelnie długie (średnio 10 minut jazdy), a po drodze jest do wykonania szereg czynności, oprócz oczywistej walki o pierwsze miejsce. Najważniejsze jest przejeżdżanie przez bramki, które występują w trzech odmianach. Bramki żółte dają punkty liczące się w klasyfikacji generalnej, za zielone otrzymujesz szmalc, a po przejechaniu niebieskich dzieją się na trasie różne niespodzianki. Dochodzi do tego konieczność omijania przeszkód nieruchomych i ruchomych w postaci np. tramwaju. Najlepiej nie mieć z nimi żadnego kontaktu, ponieważ po zderzeniu tracisz cenne sekundy i prędkość. Zdarza się, że czasem będziesz musiał coś przeskakiwać lub przy pomocy ramp przeleatywać przez zawieszane nad ziemią bramki. Wygląda to fenomenalnie, ale kosztuje utratę pędu. Osobiście radzę unikać podobnych praktyk.

Ekstremalność jazdy podkreślona jest jeszcze przez staczane na ulicach

ty czas musisz mieć skupioną uwagę. Takich momentów jest niewiele. Najbardziej musisz się skupić gdy wjedziesz w kłębówisko rozpedzonych skateów i innej maści wyczynowców. Narazony wówczas jesteś na bezpośredni kontakt z cudzą kończyną i nadzianie się na przeszkodę.

Jak już zdążyłeś się zorientować wykonanie powyższych czynności musi sprawić sporo problemów. Szczególnie, że oprócz jazdy ojeżdżasz i skaczesz. Spoko – wszystko jest pod kontrolą. Programiści pomyśleli i o tym. Nawet o wieloprzyciskowym sterowaniu, które jest dość nietypowe. Wynika to z zastosowania elementu utrudniającego granie, które absorbuje uwagę. Jest nim słabnąca siła zawodnika – zupełnie jak w rzeczywistości! Aby ją odbudować w czasie jazdy rozszerzono oprócz przyspieszania, skręcania i hamowania konieczność przyjęcia pozycji aerodynamicznej. W ten sposób twój master w ogóle się nie męczy utrzymując przy okazji stałą prędkość, pod warunkiem że jedzie po równym terenie. W pewnym sensie podnosi to realizm zabawy i oczywiście miodności. W sumie razem z czterema klawiszami odpowiedzialnymi za walkę obsługujesz aż dziewięć przycisków.

...ekspłodowała emanując ekonomicznie...



czenia trybu wyświetlanej grafiki. Z drugiej strony można bez problemu grać już na 486DX. Do jakości grafiki można się przyzwyczaić już po kilku minutach, co jest niemożliwe w trakcie oglądania filmików wpieczonych między każdym wyścigiem i w intro. Ich jakość podobnie jak i samplowanego głosu żywych ludzi jest bardzo kiepska. Na szczęście można je wyłączyć i zapomnieć o nich na amen. Kolejnym elementem, który mnie mocno zadziwił są ostre, gitarowe riffy towarzyszące zmaganiom na torze. Jest to jakieś nieporozumienie, bowiem prawie wszyscy maniacy skateboardingu i pokrewnych im rolek słuchają generalnie hip-hopu. Zresztą muzyka pasuje do gry tak, jak rock'n'roll do wesela!

Pomimo kilku mankamentów gra powinna się podobać każdemu miłośnikowi rolek, dechy, roweru górskiego i ulicznych sanek. W sumie dużego wyboru na rynku nie ma, a jeśli wyłączy się się niepotrzebne bzdety to gra otrzymuje zupełnie inne oblicze.

Wikik



...ewentualnych emerytów.



# ESPN EXTREME GAMES

Sony'95

PC DOS 1 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 3 MB HDD  
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI  
PlayStation

Autorizowany dystrybutor  
CD Projekt (PC CD)

119 zł

Komputerowo doskonały pomysł, lekko niedorobiony





Z kronkarskiego obowiązku przypomnę, że jest to piłka nożna widziana od góry pod prawie prostym kątem. Piłkarzyki przypominają lemmingi, a raczej gromadkę sprytnie animowanych pikseli. Urzeka w niej przede wszystkim fenomenalna młodość i wciąż niepodrobione rozwiązania w sterowaniu i prostota obsługi.

Gra oferuje dwa warianty rozrywki. Pierwszym jest posada grającego trenera, zaś

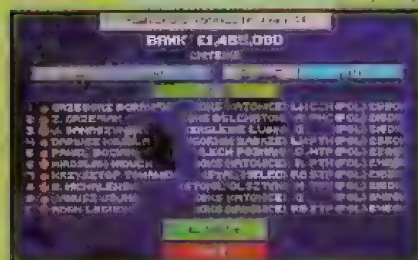
drugim... zwykłego

# EUROPEAN CHALLENGE SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Od ponad czterech lat SWS cieszy się niestabnącą popularnością. Nie dziwi nas więc cały czas poprawianie reedycji tej gry, zbiegające się z ważnymi wydarzeniami w historii piłki nożnej. Calkiem niedawno Niemcy odprawili z kwitkiem szesnaście najlepszych drużyn starego kontynentu, na Mistrzostwach Europy w Anglii. Zaś gdy mistrzostwa przebiegały pełną parą, dystrybutor SENSIBLE SOFTWARE - TIME WARNER wydał specjalną, limitowaną wersję tej gry.

## Sensible'96

PC DOS 1 CD  
486DX/33 = 4 MB RAM  
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS  
AMIGA 500/1200 2 dyskietki  
Autoryzowany dystrybutor  
MarkSoft (PC CD)  
MarkSoft (Amiga)  
Komentarz: jeszcze lepszy SWS!!!  
84 zł  
132 zł



graczm, który zamiast sprawności w operowaniu joyem wykorzystuje mózg. Oprócz tego mamy możliwość uczestniczyć we wszystkich rozgrywkach odbywających się na całym świecie. Możesz więc zapiekirować się przez górą 20 sezonów jedną z czołowych drużyn ligi polskiej i walczyć z nią na krajowym i zagranicznym podwórku lub przejąć reprezentację dowolnego kraju w celu powalczenia o prymat na świecie. Wariantów jest tyle, ile FIFA i UEFA wymyśliły piłkarskich zawodów, czyli 140.

Klasycznie już mamy skompletowane aktualne składy z uwzględnieniem rzeczywistego poziomu reprezentowanego przez każdego zawodnika. Tak więc mamy do wyboru jedną, bądź nawet



kilka spośród ponad 1400 drużyn narodowych i klubowych, gdy chcemy rozegrać własną ligę. Te 1400 drużyn daje w sumie 26000 prawdziwych graczy! Wszyscy mogą znaleźć się na liście transferowej, gdy zdecydujesz się na karierę równoznaczną z przesuwaniem i trenowaniem zespołu.

Na próbę zdecydowałem się na opcję kariery i wzięłem pod opiekę warszawską Legię. Wyobraźcie sobie, że oprócz walki w lidze i Pucharze Polski, gram wszystkie mecze w Lidze Mistrzów!!!

O tej grze mógłbym napisać całe tomiska, dlatego aby się nie powtarzać odsyłam do obszernych publikacji we wcześniejszych numerach (SS'9, SS'22, SS'31). W porównaniu grafiki i animacji dla wersji PC i Amiga, lepiej prezentuje się „przyjaciółka”. Ma troszeczkę większą rozdzielczość, co eliminuje PeCeto- we kanty i śliczną, wręcz naturalną animację. Stawiam na Amigę.

Wicki



SPEED RAGE to gra prosta niczym budowa ocpa. Z pewnością przeznaczona jest dla młodszych wielbicieli wyścigów. Choć jednak budzi wątpliwości czy i im nie znudzi się nazbyt szybko. Odnaleziony w rodzinie uczeń siódmej klasy podstawówki powiedział: „Może być, ale nie na długo”. I taka jest. Z jednej strony kolorowa i dynamiczna, ale z drugiej tonantny kolorów maskującą ubogą szatę graficzną. Sama dynamika nie maskuje braku inteligencji przeciwników.

## Telstar'96

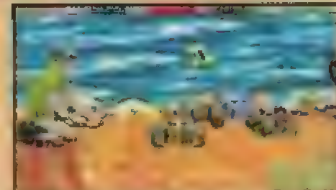
PC DOS 1 CD  
486DX/266 = 8 MB RAM = 20 MB HDD  
VGA = SB AWE32 = GUS

Za: kolejna gierka na rynku  
Przeciw: kolejna kiepska gierka na rynku

Gracz może zasiąść w terenowym buggy albo w motorówce. W buggy jeździsz po pustyni, a w motorówce, co nieciężko zgadnąć, po wodnych torach. Sterowanie obu wehikułów jest nieco uciążliwe i trzeba dość długiego treningu, by wchodzić bez większych kłopotów w ciasne zakręty. Chociaż niekiedy trening nie pomaga i twój pojazd wyczyna niegorsze cuda. Tras jest kilkanaście, przy czym niezbyt różnią się od siebie. Zasadniczo ciągle powtarzają

możliwość używania broni. Za pomocą rakiet, min, karabinów i bomb możesz nieco nadrobić braki w trudnej sztuce prowadzenia buggy czy też motorówki. Swoje wybuchowe dodatki zbierasz przejeżdżając przez tajemnicze kule. Naucz się dobrze obsługiwać wszelkiego rodzaju bronię - łatwiej będzie o zwycięstwo.

Prowadzenie ułatwiają ci dwa elementy - strzałka na górze i mapa w rogu ekranu. Często trasy są tak pokręcone,



że walczysz patrząc jedynie na strzałkę pokazującą ci gdzie masz jechać.

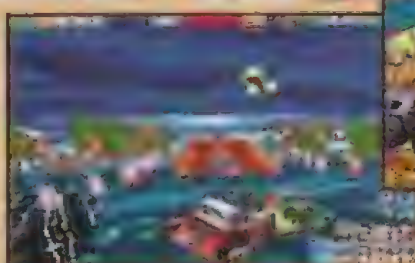
Obsługa gry ułatwiają proste menu. Na pochwałę zasługuje wprowadzenie możliwości wspólnego ścigania się. Niby gra prosta, łatwa i przyjemna. Ale czy na pewno przyjemna?

KaTuck

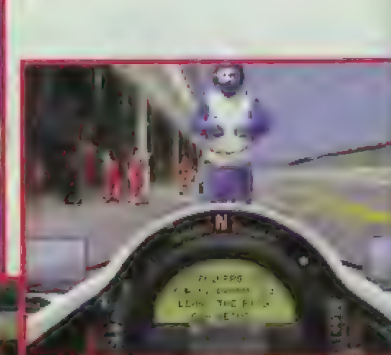
# SPEED RAGE

się w różnych konfiguracjach te same elementy. Naprawdę nic specjalnego.

Dodatkowym elementem urozmaicającym wyścig jest







# GRAND PRIX 2

Formuła 1 to już klasyka w tematyce gier wyścigowych. Jeszcze parę lat temu wyścigi F1 rządziły, a nowe gry mnożyły się jak króliczki na stronach Playboya. Pierwsza odsłona GRAND PRIX, wydana przez MICROPROSE w 1993 od razu zakasała konkurentów pod względem grafiki i oddania prawdziwej atmosfery toru. Czy odświeżony GRAND PRIX 2 zdoła jeszcze zarządzić? Dla wielu z pewnością pytanie nie na miejscu, ale w epoce szalonych rajdów z DOOM'a rodem, GP2 – gra aż nazbyt ściśle osadzona w realiach – może okazać się zbyt wymagająca.

GRAND PRIX 2 nie jest wyssana z palca ganianką. Wszystkie tory i maszyny zostały wiernie skopiowane z rzeczywistości. Każdy centymetr toru, a nawet budowlę wokół niego są odpowiednikami rzeczywistych obiektów. Także przepisy regulujące sposób ścigania się, jak również samo zachowanie maszyn dokładnie odpowiada rzeczywistości. Szczególnie dużo kłopotów może sprawić realistyczna symulacja zachowania się samochodu. GP2 wymaga nabycia sporej praktyki i orientacji, jak zachowa się maszyna w trak-



cie rozmaitych manewrów. Niestety, podstawową wadą każdej symulacji samochodowej, jest to że nijak nie czuć siły odśrodkowej na zakrętach. Przy olbrzymich prędkościach rozwiniętych na torach F1 jest to już poważny problem by nie wylecieć z trasy.

Autorzy gry popracowali solidnie nad jej realizmem, chwilami zapominając że jest to gra dla ludzi. GRAND PRIX 2 nie przypomina w niczym szalonych gier rajdowych, w których zadaniem gracza jest rozjeżdżanie, taranowanie i wypychanie z toru przeciwników. Wręcz przeciwnie. Jako członek ekskluzywnego kręgu kierowców Formuły 1, nie możesz pozwolić sobie na wygłupy. Twoją wizytówką powinien być profesjonalizm. Wyciszenie z silnika każdego dodatkowego mechanicznego konia, kucyka, a nawet żrebaczka. Skrócenie drogi hamowania na zakrętach nawet o tyle o ile zimą droga do szkoły jest krótsza niż latem. To właśnie charakteryzuje prawdziwego króla torów F1. Z pewnością nie każdy zgodzi się z takim podejściem, szukając prostej i łatwej rozrywki. GRAND PRIX 2 jest grą dla bardziej zdeterminowanych, dla których większy stopień trudności stanowi jedynie dodatkową zachętę do gry.

Spójrz jednak na to, co widać z kabiny. Grafika w SVGA doprawdy poraża! Tor nie jest już bynajmniej płaskim kawałkiem asfaltu. Każde, minimalne nawet wzniesienie, czy ledwie widoczna z dala niecka, zostały dokładnie odwzorzone. Tory w GP2 są żywe, nie ma tu nawet odrobiny płaskiej bez-

barwnej powierzchni. W wielu momentach trudno skupić się na jeździe, ponieważ wzrok przyciągają barwne krajobrazy otaczające trasę wyścigu. Np. w Monte Carlo stare kamienice, tunele i inna architektura wyglądają jak wycięte wprost z pocztówki.



Trybuny prezentują się jeszcze po staremu, jak układanka z kolorowych klocków. Ale już drzewa przysparzają o utratę zmysłów (nawet jeśli się z nimi nie zderzysz). Nieco chropowate z bliska, jednak z pewnego oddalenia wyglądają jak na dobrym zdjęciu! Sylwetki bolidów F1 są również jednym z powodów do chwały. A co ważniejsze, są doskonale zgrane z torem – dobrze oddana perspektywa i kąt pod

jakim są zwrócone do kamery dają całkowite złudzenie rzeczywistości. Warto zwrócić też uwagę na takie „drobiazgi”, jak krzesane z toru iskry, czy obracające się głowy kierowców, którzy zdają się dokładnie śledzić pojawiający się przed nimi kształt toru. Niby przyszcz, ale jakże uzupełnia on złudzenie oglądania prawdziwego wyścigu. Ostatecznym coup de grace dla jeszcze wybrzydzących jest zawarty w grze system kamer, umożliwiający oglądanie tego co dzieje się na torze z wielu różnych ujęć. Można także włączyć automatycznego „reżysera transmisji”, który samodzielnie będzie przełączał kamery, tak by pokazywać najatrakcyjniejsze fragmenty wyścigu.

Pejot!

PS: Gra obsługuje modem, można też zastosować specjalne gadżety jak kierownica i pedały.

**MicroProse '96**

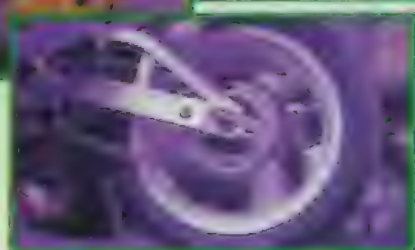
FC 486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 15 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor  
IPS Computer Group (PC CD) 134 zł

Ważne: Bolidy dla fanów F1. Tryb SVGA chodźi sensownie już na P75







Motory to wolność, szybkość, niekończące się autostrady, wiatr we włosach i spodnie w oleju. Jednak jakoś tak jest, że właściciele jednośladów często kojarzą się z brutalnymi ekscesami. A przecież członkowie gangów motocyklowych to tylko niewielki odsetek wśród rockersów. Mimo to wielu osobom wydaje się, że każdy gość na motorze zatrzymuje się tylko po to, by wejść do baru i przywalić komuś w mordę. Choć ostatnio, gdzieś bodajże w Szwecji, dwa gangi harleyowców ostro, bo przy użyciu karabinów maszynowych, udowadniają sobie kto jest większym kozakiem.

ROAD RASH to najbrutalniejsze wyścigi motocyklowe jakie dotychczas widziałem. Zarówno oprawa gry jak i sama jazda, to przede wszystkim bezmyślna przemoc. Gra jest tak ostra, że na początku pojawia się duży napis wyjaśniający, że autorzy pozwolili sobie na stworzenie świata, w którym przemoc jest podstawową drogą do zwycięstwa, ale wszyscy muszą pamiętać, że to gra i że w życiu idzie się za takie numery do więzienia. Grą rządzą twarde reguły, to fakt, ale nie ma w niej mililitra krwi – wszyscy walą się po kaskach i grubych skórzanych uniformach. Najgorzej mają piersi, gdyż wiadomo, że raczej rzadko wyprowadza się pieska w kasku na głowie.

Ubrany we wspaniały kombinizon podchodzisz do swojego jeszcze wspanialszego motocykla. Siadasz, naciskasz starter i ucho cieszy się miarowym odgłosem pracującego na wolnych obrotach silnika. Twój motor, wprawdzie wyprodukowany pod koniec XX wieku, ma charakter wybitnie futurystyczny, niczym niektóre studyjne auta. Ostre linie, ostre kolory i przyspieszenie jak żyłeta. Moi znajomi, których na razie szczytem osiągnięć jest restaurowanie motorów marki Junak, nazywają te superszybkie motocykle wiertarkami (od odgłosów jakie wydają wchodzące na obroty silniki) albo dzieciętami (to od pozycji w jakiej

Tak więc wiertara już chodzi, wrzucasz jedynę, dajesz gaz, obowiązkowo rzucasz na gumę i w ciągu paru

dysponujący równie nieprzyjemnymi narzędziami pracy.

Wyścig więc wygląda mniej więcej tak: kilkunastu gości wyściska jak tylko może na bardzo szybkich japoń-

# ROAD RASH

sekund masz setkę na budziku. Niezle... Pora na trasę wyścigu.

Tras jest kilka. Miasto, nadmorski bulwar, drogi w lasach lub pośród malowniczych pól... Trasy są opracowane dość starannie, są kolorowe, oko cieszy wiele różnych obiektów i to zarówno umieszczonych tuż przy drodze jak i daleko na horyzoncie. Ogólnie grafika stoi na przyzwoitym poziomie, choć trzeba wspomnieć o fatalnym wyglądzie samochodów i dość często powtarzających się elementach krajobrazu. Tę monotonię obiektów otaczających trasę szczególnie można odczuć podczas jazdy w mieście.

Oczywiście nie jesteś sam. Zagniatasz na wiertarze i widzisz drugiego dzieciola. Podjeżdżasz, ale okazuje się, że jego motor jest niewiele gorszy od twojego i ciężko ci jest kogokolwiek wyprzedzić. Pytanie: Jak przekonać innych zawodników, że to ty jesteś tym, któremu należy się zwycięstwo? Odpowiedź: Przy pomocy łańcucha usypiacza, krótkiego bojowego kija baseballowego, albo w najgorszym wypadku ręki lub lepiej nogi. Dojeżdżasz, walisz w łeb, gość leży, a ty mkiesz do przodu. Łatwe, nie? Ale jest pewien problem, gdyż twój konkurent to nie leżąc tylko twarde pierze pierwszej wody,



skich motocyklach i lawirując między samochodami wali się bezustannie po łbach najróżniejszymi wymyślnymi przyrządami. Zwycięstwo będzie tego, który najzręczniejsz będzie unikał zderzeń czołowych i ciosów bezpośrednich, jednocześnie dokopując każdemu kogo tylko zobaczy.

Program pracuje tylko pod Windows'95 i nie jest to bynajmniej jego wielką wadą. Gra korzysta z Direct-X i na Pentium w trybie SVGA pracuje całkiem płynnie. Dużym plusem gry jest cała oprawa, a szczególnie rozmaite rysunki, których autor jest niewątpliwie grafikiem z bardzo ciekawymi pomysłami. Do tego dochodzą jeszcze liczne filmy w formacie AVI i ciężkawe kawałki muzyczne. Nawiąsem mówiąc, motywy muzyczne doskonale pasują

Teflon Mike

Height: 171  
Weight: 215 lbs  
Bike: 400 cc  
Cash: 1000

1st place 1st time  
2nd place 2nd time  
3rd place 3rd time  
4th place 4th time  
5th place 5th time  
6th place 6th time  
7th place 7th time  
8th place 8th time  
9th place 9th time  
10th place 10th time

11th place 11th time  
12th place 12th time  
13th place 13th time  
14th place 14th time  
15th place 15th time  
16th place 16th time  
17th place 17th time  
18th place 18th time  
19th place 19th time  
20th place 20th time

21st place 21st time  
22nd place 22nd time  
23rd place 23rd time  
24th place 24th time  
25th place 25th time  
26th place 26th time  
27th place 27th time  
28th place 28th time  
29th place 29th time  
30th place 30th time

31st place 31st time  
32nd place 32nd time  
33rd place 33rd time  
34th place 34th time  
35th place 35th time  
36th place 36th time  
37th place 37th time  
38th place 38th time  
39th place 39th time  
40th place 40th time

41st place 41st time  
42nd place 42nd time  
43rd place 43rd time  
44th place 44th time  
45th place 45th time  
46th place 46th time  
47th place 47th time  
48th place 48th time  
49th place 49th time  
50th place 50th time

51st place 51st time  
52nd place 52nd time  
53rd place 53rd time  
54th place 54th time  
55th place 55th time  
56th place 56th time  
57th place 57th time  
58th place 58th time  
59th place 59th time  
60th place 60th time

61st place 61st time  
62nd place 62nd time  
63rd place 63rd time  
64th place 64th time  
65th place 65th time  
66th place 66th time  
67th place 67th time  
68th place 68th time  
69th place 69th time  
70th place 70th time

71st place 71st time  
72nd place 72nd time  
73rd place 73rd time  
74th place 74th time  
75th place 75th time  
76th place 76th time  
77th place 77th time  
78th place 78th time  
79th place 79th time  
80th place 80th time

81st place 81st time  
82nd place 82nd time  
83rd place 83rd time  
84th place 84th time  
85th place 85th time  
86th place 86th time  
87th place 87th time  
88th place 88th time  
89th place 89th time  
90th place 90th time

91st place 91st time  
92nd place 92nd time  
93rd place 93rd time  
94th place 94th time  
95th place 95th time  
96th place 96th time  
97th place 97th time  
98th place 98th time  
99th place 99th time  
100th place 100th time

101st place 101st time  
102nd place 102nd time  
103rd place 103rd time  
104th place 104th time  
105th place 105th time  
106th place 106th time  
107th place 107th time  
108th place 108th time  
109th place 109th time  
110th place 110th time

111st place 111st time  
112nd place 112nd time  
113rd place 113rd time  
114th place 114th time  
115th place 115th time  
116th place 116th time  
117th place 117th time  
118th place 118th time  
119th place 119th time  
120th place 120th time

121st place 121st time  
122nd place 122nd time  
123rd place 123rd time  
124th place 124th time  
125th place 125th time  
126th place 126th time  
127th place 127th time  
128th place 128th time  
129th place 129th time  
130th place 130th time

131st place 131st time  
132nd place 132nd time  
133rd place 133rd time  
134th place 134th time  
135th place 135th time  
136th place 136th time  
137th place 137th time  
138th place 138th time  
139th place 139th time  
140th place 140th time

141st place 141st time  
142nd place 142nd time  
143rd place 143rd time  
144th place 144th time  
145th place 145th time  
146th place 146th time  
147th place 147th time  
148th place 148th time  
149th place 149th time  
150th place 150th time

151st place 151st time  
152nd place 152nd time  
153rd place 153rd time  
154th place 154th time  
155th place 155th time  
156th place 156th time  
157th place 157th time  
158th place 158th time  
159th place 159th time  
160th place 160th time

161st place 161st time  
162nd place 162nd time  
163rd place 163rd time  
164th place 164th time  
165th place 165th time  
166th place 166th time  
167th place 167th time  
168th place 168th time  
169th place 169th time  
170th place 170th time

171st place 171st time  
172nd place 172nd time  
173rd place 173rd time  
174th place 174th time  
175th place 175th time  
176th place 176th time  
177th place 177th time  
178th place 178th time  
179th place 179th time  
180th place 180th time

181st place 181st time  
182nd place 182nd time  
183rd place 183rd time  
184th place 184th time  
185th place 185th time  
186th place 186th time  
187th place 187th time  
188th place 188th time  
189th place 189th time  
190th place 190th time

191st place 191st time  
192nd place 192nd time  
193rd place 193rd time  
194th place 194th time  
195th place 195th time  
196th place 196th time  
197th place 197th time  
198th place 198th time  
199th place 199th time  
200th place 200th time

201st place 201st time  
202nd place 202nd time  
203rd place 203rd time  
204th place 204th time  
205th place 205th time  
206th place 206th time  
207th place 207th time  
208th place 208th time  
209th place 209th time  
210th place 210th time

211st place 211st time  
212nd place 212nd time  
213rd place 213rd time  
214th place 214th time  
215th place 215th time  
216th place 216th time  
217th place 217th time  
218th place 218th time  
219th place 219th time  
220th place 220th time

221st place 221st time  
222nd place 222nd time  
223rd place 223rd time  
224th place 224th time  
225th place 225th time  
226th place 226th time  
227th place 227th time  
228th place 228th time  
229th place 229th time  
230th place 230th time

231st place 231st time  
232nd place 232nd time  
233rd place 233rd time  
234th place 234th time  
235th place 235th time  
236th place 236th time  
237th place 237th time  
238th place 238th time  
239th place 239th time  
240th place 240th time

241st place 241st time  
242nd place 242nd time  
243rd place 243rd time  
244th place 244th time  
245th place 245th time  
246th place 246th time  
247th place 247th time  
248th place 248th time  
249th place 249th time  
250th place 250th time

251st place 251st time  
252nd place 252nd time  
253rd place 253rd time  
254th place 254th time  
255th place 255th time  
256th place 256th time  
257th place 257th time  
258th place 258th time  
259th place 259th time  
260th place 260th time

261st place 261st time  
262nd place 262nd time  
263rd place 263rd time  
264th place 264th time  
265th place 265th time  
266th place 266th time  
267th place 267th time  
268th place 268th time  
269th place 269th time  
270th place 270th time

271st place 271st time  
272nd place 272nd time  
273rd place 273rd time  
274th place 274th time  
275th place 275th time  
276th place 276th time  
277th place 277th time  
278th place 278th time  
279th place 279th time  
280th place 280th time

281st place 281st time  
282nd place 282nd time  
283rd place 283rd time  
284th place 284th time  
285th place 285th time  
286th place 286th time  
287th place 287th time  
288th place 288th time  
289th place 289th time  
290th place 290th time

291st place 291st time  
292nd place 292nd time  
293rd place 293rd time  
294th place 294th time  
295th place 295th time  
296th place 296th time  
297th place 297th time  
298th place 298th time  
299th place 299th time  
300th place 300th time

301st place 301st time  
302nd place 302nd time  
303rd place 303rd time  
304th place 304th time  
305th place 305th time  
306th place 306th time  
307th place 307th time  
308th place 308th time  
309th place 309th time  
310th place 310th time

311st place 311st time  
312nd place 312nd time  
313rd place 313rd time  
314th place 314th time  
315th place 315th time  
316th place 316th time  
317th place 317th time  
318th place 318th time  
319th place 319th time  
320th place 320th time

321st place 321st time  
322nd place 322nd time  
323rd place 323rd time  
324th place 324th time  
325th place 325th time  
326th place 326th time  
327th place 327th time  
328th place 328th time  
329th place 329th time  
330th place 330th time

331st place 331st time  
332nd place 332nd time  
333rd place 333rd time  
334th place 334th time  
335th place 335th time  
336th place 336th time  
337th place 337th time  
338th place 338th time  
339th place 339th time  
340th place 340th time

341st place 341st time  
342nd place 342nd time  
343rd place 343rd time  
344th place 344th time  
345th place 345th time  
346th place 346th time  
347th place 347th time  
348th place 348th time  
349th place 349th time  
350th place 350th time

351st place 351st time  
352nd place 352nd time  
353rd place 353rd time  
354th place 354th time  
355th place 355th time  
356th place 356th time  
357th place 357th time  
358th place 358th time  
359th place 359th time  
360th place 360th time

361st place 361st time  
362nd place 362nd time  
363rd place 363rd time  
364th place 364th time  
365th place 365th time  
366th place 366th time  
367th place 367th time  
368th place 368th time  
369th place 369th time  
370th place 370th time

371st place 371st time  
372nd place 372nd time  
373rd place 373rd time  
374th place 374th time  
375th place 375th time  
376th place 376th time  
377th place 377th time  
378th place 378th time  
379th place 379th time  
380th place 380th time

381st place 381st time  
382nd place 382nd time  
383rd place 383rd time  
384th place 384th time  
385th place 385th time  
386th place 386th time  
387th place 387th time  
388th place 388th time  
389th place 389th time  
390th place 390th time

391st place 391st time  
392nd place 392nd time  
393rd place 393rd time  
394th place 394th time  
395th place 395th time  
396th place 396th time  
397th place 397th time  
398th place 398th time  
399th place 399th time  
400th place 400th time

401st place 401st time  
402nd place 402nd time  
403rd place 403rd time  
404th place 404th time  
405th place 405th time  
406th place 406th time  
407th place 407th time  
408th place 408th time  
409th place 409th time  
410th place 410th time

411st place 411st time  
412nd place 412nd time  
413rd place 413rd time  
414th place 414th time  
415th place 415th time  
416th place 416th time  
417th place 417th time  
418th place 418th time  
419th place 419th time  
420th place 420th time

421st place 421st time  
422nd place 422nd time  
423rd place 423rd time  
424th place 424th time  
425th place 425th time  
426th place 426th time  
427th place 427th time  
428th place 428th time  
429th place 429th time  
430th place 430th time

431st place 431st time  
432nd place 432nd time  
433rd place 433rd time  
434th place 434th time  
435th place 435th time  
436th place 436th time  
437th place 437th time  
438th place 438th time  
439th place 439th time  
440th place 440th time

441st place 441st time  
442nd place 442nd time  
443rd place 443rd time  
444th place 444th time  
445th place 445th time  
446th place 446th time  
447th place 447th time  
448th place 448th time  
449th place 449th time  
450th place 450th time

451st place 451st time  
452nd place 452nd time  
453rd place 453rd time  
454th place 454th time  
455th place 455th time  
456th place 456th time  
457th place 457th time  
458th place 458th time  
459th place 459th time  
460th place 460th time

461st place 461st time  
462nd place 462nd time  
463rd place 463rd time  
464th place 464th time  
465th place 465th time  
466th place 466th time  
467th place 467th time  
468th place 468th time  
469th place 469th time  
470th place 470th time

471st place 471st time  
472nd place 472nd time  
473rd place 473rd time  
474th place 474th time  
475th place 475th time  
476th place 476th time  
477th place 477th time  
478th place 478th time  
479th place 479th time  
480th place 480th time

481st place 481st time  
482nd place 482nd time  
483rd place 483rd time  
484th place 484th time  
485th place 485th time  
486th place 486th time  
487th place 487th time  
488th place 488th time  
489th place 489th time  
490th place 490th time

491st place 491st time  
492nd place 492nd time  
493rd place 493rd time  
494th place 494th time  
495th place 495th time  
496th place 496th time  
497th place 497th time  
498th place 498th time  
499th place 499th time  
500th place 500th time

501st place 501st time  
502nd place 502nd time  
503rd place 503rd time  
504th place 504th time  
505th place 505th time  
506th place 506th time  
507th place 507th time  
508th place 508th time  
509th place 509th time  
510th place 510th time

511st place 511st time  
512nd place 512nd time  
513rd place 513rd time  
514th place 514th time  
515th place 515th time  
516th place 516th time  
517th place 517th time  
518th place 518th time  
519th place 519th time  
520th place 520th time

521st place 521st time  
522nd place 522nd time  
523rd place 523rd time  
524th place 524th time  
525th place 525th time  
526th place 526th time  
527th place 527th time  
528th place 528th time  
529th place 529th time  
530th place 530th time

531st place 531st time  
532nd place 532nd time  
533rd place 533rd time  
534th place 534th time  
535th place 535th time  
536th place 536th time  
537th place 537th time  
538th place 538th time  
539th place 539th time  
540th place 540th time

541st place 541st time  
542nd place 542nd time  
543rd place 543rd time  
544th place 544th time  
545th place 545th time  
546th place 546th time  
547th place 547th time  
548th place 548th time  
549th place 549th time  
550th place 550th time

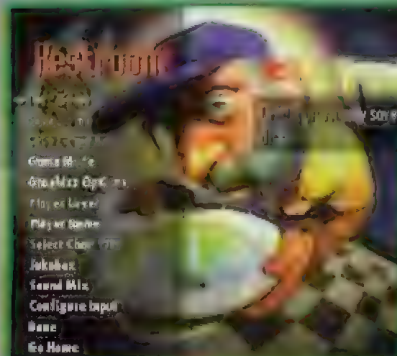
551st place 551st time  
552nd place 552nd time  
553rd place 553rd time  
554th place 554th time  
555th place 555th time  
556th place 556th time  
557th place 557th time  
558th place 558th time  
559th place 559th time  
560th place 560th time

561st place 561st time  
562nd place 562nd time  
563rd place 563rd time  
564th place 564th time  
565th place 565th time  
566th place 566th time  
567th place 567th time  
568th place 568th time  
569th place 569th time  
570th place 570th time

571st place 571st time  
572nd place 572nd time  
573rd place 573rd time  
574th place 574th time  
575th place 575th time  
576th place 576th time  
577th place 577th time  
578th place 578th time  
579th place 579th time  
580th place 580th time

581st place 581st time  
582nd place 582nd time  
583rd place 583rd time  
584th place 584th time  
585th place 585th time  
586th place 586th time  
587th place 587th time  
588th place 588th time  
589th place 589th time  
590th place 590th time

591st place 591st time  
592nd place 592nd time  
593rd place 593rd time  
594th place 594th time  
595th place 595th time  
596th place 596th time  
597th place 597th time  
598th place 598th time  
599th place 599th time  
600th place 600th time



motocyklista wbiła się w drzewo). Specjalnie na tę okazję przyswoiłem sobie trochę motocyklowego slangu.







Podobnie jak wersja planszowa tak i komputerowy SPACE HULK (opis w SS 12) odniósł sukces. Firmy GAMES WORKSHOP i ELECTRONIC ARTS policzyły już dawno wpływy i wydawałoby się, że komputerowy żywot gwiazdnych marines się zakończył. Na szczęście tak się nie stało.

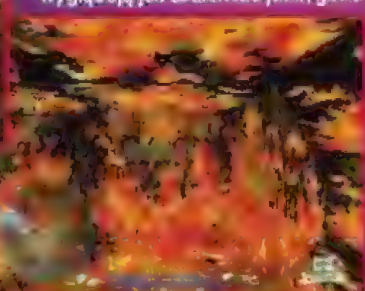
Tytuł SPACE HULK po raz pierwszy zaistniał w świecie gier planszowych, gdzie zbierał mnóstwo pochlebnych opinii. Druga premiera to



w sektorach skolonizowanych przez ludzi. Oczywiście wszystko dzieje się w dalekiej przyszłości.

Klimat walki w SPACE HULK jest dość podobny do DOOM czy QUAKE. Gracz dowodzi jednym bądź kilkoma marines – poruszając się w bardzo ciasnych korytarzach musisz przetrwać, a nawet wykonać zadanie wyznaczone w bazie... Naprawdę ciężki kawałek chleba. Gra buduje klaustrofobiczną atmosferę za-

opracowaniu graficznemu gra stała się jeszcze bardziej przerażająca, krwista i sugestywna. Miejsca walki wyglądają jak szaleńcze jaski; geno-



krady są tak opracowane, że gdy ich pysk pojawia się w całej okazałości na monitorze, można mimowolnie odskoczyć. Można mieć pewne zastrzeżenia co do wyglądu gwiazdnych marines, ale reszta jest starannie opracowana. Tekstur korytarzy jest naprawdę sporo, a przy tym większość z nich jest pomysłowa i porządnie wykonana. Trzeba przyznać, że graficy wykonali dobrą robotę. Tylko dzięki ich pracy SPACE HULK nabiera odmiennego charakteru.

Gorzej jest z autorami kodu – gra na P90 ślimaczy się bardzo nieprzyjemnie. Dawniej można by było



Dość niedawno z EA nadeszły przecieki, że przygotowywana jest nowa wersja gry. Wielbiciele klaustrofobicznych zmagania zaczęli drzeć z niecierpliwości. Wreszcie genokradzy uderzyli znowu. Ze zdwojoną siłą...

Nowy SPACE HULK to połączenie starego klimatu z zupełnie nową oprawą graficzno-dźwiękową. Być może wielkim koncerciom zaczyna brakować dobrych pomysłów i muszą sięgać po stare wypróbowane koncepcje. Z jednej strony to dobrze, a z drugiej trochę nie fair. Wprawdzie ma się możliwość pograć w stare gry w nowoczesnej oprawie, ale płaci się dwa razy za ten sam pomysł. No cóż, ten świat kieruje się chyba tylko zasadą maksymalnego zysku.

udane wejście na rynek gier komputerowych. SPACE HULK, najkrócej mówiąc, to zmagania gwiazdnych marines z obcymi – nazwanymi genokradami. Marines to komandosi gotowi na wszystko, zaś genokradzy to bestie bez żadnych zahamowań. Jednym słowem rzeźnia aż strach pomyśleć. Miejscem gdzie marines łapią obcych są olbrzymie wraki kosmiczne dryfujące przez różne rejony kosmosu – stąd nazwa – SPACE HULK. Walka rozpoczęła się, gdy część tych wraków pojawiła się

## SPACE HULK 2 VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

szczęściu. Człowiek czuje się zwierzę podczas dzikich łowów. Pamiętajcie film ALIENS, szczególnie część drugą? Ta gra to taki właśnie klimat. Na tym jednak podobieństwa do świetnych gier ID SOFTWARE się kończą. SPACE HULK nie jest grą zręcznościową – to typowa gra taktyczna. Mając do dyspozycji kilka rozkazów musisz tak rozstawiać swoich komandosów, by cały czas kontrolować sytuację. Walka w tej grze przypomina ciągłe zastanawianie się jak w poplątanych korytarzach i niewielkich komnatach ustawiać marines wyposażonych w różne rodzaje broni, by genokradzy nie dobrali im się do skóry.

Zasadniczą nowością w tym wydaniu jest to, że możesz się swobodnie poruszać w każdym kierunku. Tak jak w DOOM – widok z oczu i nieograniczona swoboda. Trzeba przyznać, że ta sztuczka wyszła znakomicie –



powiedzieć – No tak, wiadomo, Windows'95 – ale dzisiaj pojawiło się już sporo gier wykorzystujących Direct-X, które pracują normalnie, czyli płynnie.

Coż więcej? Zmieniony interfejs zarządzania komandosami, kilka nowych możliwości i wiele nowych odgłosów – jęki, krzyki, wycia, charczenia... oraz mnóstwo komunikatów marines. Trzeba przyznać, że nowa wersja jest naprawdę fajna i może dostarczyć wielu godzin dobrej zabawy. I to zarówno osobom znającym SPACE HULK jak własną kieszeń, jak i młodszym adeptom komputerowego szaleństwa. Dla pierwszych będzie niewątpliwą okazją do przypomnienia sobie wielu nocy poświęconych zmaganiom z obcymi, zaś drudzy poznają dobrą wciągającą grę, której pomysły krąży już po świecie przez ładnych parę lat.

KaYurk



z jednej strony czasz – kompletną swobodę poruszania się, a z drugiej jesteś zupełnie ograniczony ciasnotą i układem korytarzy. Wydaje się, że gra się zmieniła, a w rzeczywistości praktycznie wszystko wygląda tak samo jak w momencie gdy komandosi poruszali się metodą skoków. Dzięki nowemu

## Electronic Arts'96

PC CD  
486 16 MB RAM 16 MB HDD  
Autoryzowany dystrybutor  
IPS Computer Graphics  
Za: 1996  
Przed: 1995





Daj mi ten koc! lalala Na jedną noc!



Przy tworzeniu sterownika wyraźnie wzorowano się na SCUMM. Komend jest aż dwanaście. Można było ich liczbę spokojnie zmniejszyć o połowę. Dwa polecenia powinny się chyba znaleźć w osobnym menu, „Użyj” i „Użyj na”, należało połączyć, natomiast komendy „Ciągnij” w ogóle się nie wykorzystuje. Poza tym bohater zapamiętał dąży do raz obranego punktu, nie zwracając uwagi na następne kliknięcia myszki. Dobrze, że chociaż nie zostały pomieszczone przypadki deklinacji rzeczowników.

NOC jest trzecią już, po SOLTY-SIE (opis w SS'25) i SKAUCIE (SS'34) przygodówką rzeszowskiej firmy L.K. AVALON. W poprzednich dwóch przypadkach obok przepisowej ilości narzekani i zrządzeń udało mi się napisać kilka ciepłych słów pod adresem gier. Niestety, tym razem chyba się to nie zdarzy.

Może to mało patriotyczne, tak obsmarowywać rodzimą produkcję, jak to za chwilę uczynię, ale o NOCY nic innego powiedzieć się nie da. Mam nadzieję, że szefowie i programiści L.K.AVALON po przeczytaniu tych słów zamiast złorzeczyc i wieszać na nas psy, zacisną zęby i przyłożą się do swojej następnej produkcji. Wiemy, że AD 2044 jest świetne, ale to nie powód by wydawać taką kichę – brzydką jak noc!

Grafika jest w rozdzielczości VGA i wygląda fatalnie. Średniej klasy renderowane lokacje, strasznie nienaturalne niebo i tragiczne postacie. Bohater jest niewyraźny, jego ruch przypomina ni to jazdę na łyżwach, ni to kroki pomylenca. W wersji kompaktowej, która zajmuje niecałe 30 MB, mamy jeszcze renderowane animacje. Połowa z nich to pokaz wchodzenia i schodzenia po schodach.

Muzyka nie przedstawia się lepiej. Podkłady są marne i jest ich bardzo niewiele. Reszta dźwięków jest mało realistyczna i moim zdaniem najrozsądniejszą decyzją jest granie w ciszy. Denerwował



mnie zwłaszcza szum towarzyszący podnoszeniu przedmiotów. Dopiero po dwóch godzinach rozszyfrowałem, że są to okłaski. Syntezy mowy kompletnie brak.



OPERA ZABIERZ KOSZK  
ZAKŁADAJ ZŁOCZ DOJ  
PCHAJ UZUJ ZEPŁE  
CIĄGNIJ UZUJ NO KONIEC

# NOC

Nie można powiedzieć, by ktoś długo myślał nad scenariuszem.

Zagadki również nie prezentują się dobrze. Niektóre są nielogiczne, a skandalem jest konieczność trzykrotnego oglądania przedmiotu w celu znalezienia innego. Jest tylko pięć miejsc do nagrywania stanu gry, co w obliczu dużego niebezpieczeństwa utraty życia jest liczbą niewystarczającą. Żeby było fair, autorzy postanowili dać także graczowi szansę zabijania. Ale uderzenie śpiącego człowieka ostrzem siekiery w kark to już za wiele – to nie uchodziło nawet na Dzikim Zachodzie.

Kompletnie niezrozumiałe jest wprowadzenie wyboru postaci. Pierwszą czynność bohaterowie wykonują każ-

dy po swoim, ale na tym różnice się kończą. Nie ma to nic wspólnego z podziałem na dwie ścieżki zastosowanym np. w GUILTY. Teksty są bezsensowne i toporne. Strasznie nudne było oglądanie co pięć minut napisu: „Odblokowałeś zamek w drzwiach”. Czasami autorzy starali się dołączyć jakiś dowcip własnej produkcji, ale nie miało to nic wspólnego z humorem. Zdarzały się też drobne błędy. Na przykład: chciałem otworzyć drzwi, a bohater podszedł do innych i otworzył te, które wskazałem na początku. Jakis trefny algorytm.

W ten sposób dobrałem do końca recenzji. Panowie! Wyciągnijcie z tej porażki wnioski i zróbcie coś na poziomie! Widzę teraz, że SOLTYS i SKAUT to były świetne gry!

Bamse

L.K. Avalon '96

PC D... MB... 1 N... CD

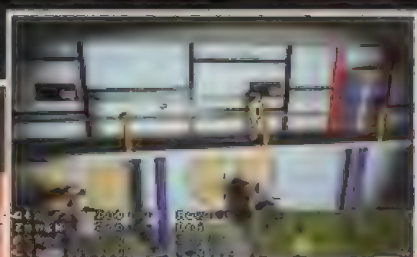
386... VGA... 1 N... 10

Audycyzacja... ybator

L.K. Avalon... zł

Zar nie

Przedw: wszystko





Pod tymi dwoma tytułami kryje się ta sama gra, nazwana inaczej na PC i Amigę. Dlatego ich wygląd niczym się nie różni. Wersja PC posiada żalosną animację w przeciwieństwie do tej z Amig, gdzie prezentuje się ona o wiele lepiej! Tak samo sprawa ma się w przypadku reakcji kulki. Na PC dostaje ona „kota”, zachowuje się wbrew zasadom odbicia.

Gra ma trzy tryby: ARCADE, ADVENTURE i BONUS. ADVENTURE jest odmianą przygód kulki po nie mających końca planszach pływających się w górę jak winorośl. Zadaniem gracza jest przebiec się do jak najwyższego poziomu i zaliczenie czekających po drodze plansz bonusowych. ARCADE jest najbardziej zbliżona do znanych nam pinballi, ponieważ gramy na jednym spośród trzech stołów. Stoły są jednak znacząco rozbudowane w pionie i poziomie. Ostatnią opcją grania jest możliwość poprztakiwania na sześciu bonusowych stołach, bez konieczności zaliczania questa.

INFOGRADES'95, PC CD, Amiga 500/1200 Ocena: 64%

## LIVING PINBALL lub ULTIMATE PINBALL



Ta najslabsza ze wszystkich pozycja działa tylko w środowisku Windows'95

i nawiązuje do trzech najbardziej popularnych dyscyplin sportu w Stanach Zjednoczonych. Mowa oczywiście o koszykówce, futbolu amerykańskim i hokeju na lodzie, które widnieją na stołach, stanowiąc tło operacji kulka-bumper-lapka. Na dobrą sprawę te trzy stoły można potraktować jako trzy oddzielne gry wydane pod sportowym szyldem. Każda z nich charakteryzuje się mikroskopijnym, niescrollowanym stołem wielkości połowy ekranu, przeciętną animacją kulki i średnim dźwiękiem. W dobie świetnych efektów i doskonałych pomysłów na gry ten tytuł jest uwsteczniem.

GENERAL ADMISSION'96, PC CD Ocena: 49%

## SPORTS PINBALL PACK



To już trzeci przegląd pinballi w bieżącym roku, poprzednie dwa możecie znaleźć w SS'32 i SS'33. Opisując nie dalej niż pół roku temu 14 pinballi mieliśmy nadzieję wyczerpać temat chociaż na rok. Nic bardziej

mylnego, flipperowe szaleństwo zaczyna przybierać niemal abstrakcyjne formy. Oto siedem kolejnych pinballi – w tym dwa na Amigę!

Gul & Wic

- |                        |       |
|------------------------|-------|
| 1. SLAM TILT           | (95%) |
| 2. PINBALL WIZARD 2000 | (80%) |
| 3. 3D VCR PINBALL      | (65%) |
| 4. LIVING PINBALL /UPQ | (64%) |
| 5. STARBALL            | (60%) |
| 6. LOONY LABYRINTH     | (50%) |
| 7. SPORTS PINBALL PACK | (49%) |

## LOONY LABIRYNTH

Pierwszy pinball na PC wydany przez firmę STARPLAY dawno, dawno temu jeszcze na kartę EGA, nazywał się TRISTAN. Niedawno światło dzienne ujrzał kolejny produkt tejże firmy, LOONY LABYRINTH. O ile w TRISTAN grali wszyscy (przecież był tylko jeden!), dziś LOONY LABYRINTH może służyć jedynie jako przerwany podczas pracy w Windows. Mimo znakomicie narysowanego stołu mieszczącego się na ekranie i dobrego dźwięku nie wytrzymuje on starcia z konkurencją. Jest prościutki, przyjemniutki i przeznaczony dla osób nie posiadających zbyt wielkich wymagań bądź też znudzonych długą partią WORD'a lub EXCEL'a.

STARPLAY PRODUCTIONS'6 PC CD, Windows

Ocena: 50%







# PINBALL WIZARD 2000

PINBALL WIZARD 2000 jest naszym zdaniem jednym z ciekawszych produktów ostatniego okresu. Po pierwsze, zawiera sześć ciekawych stołów, z całą masą zupełnie nowych pomysłów. Dobra grafika i muzyka, doskonały scrolling. Jedyne czego brakuje to opcja gry w trzecim wymiarze.

Po drugie i najważniejsze, PINBALL WIZARD 2000 posiada unikalny edytor, w którym można tworzyć nowe stoły. Użytkownikowi pozwolono na dużą swobodę, może nawet ustalić program graficzny którego będzie się używać. Można przyporządkowywać dźwięki, ustawiać bumpers, rysować rampy... totalny luz. Obecne są dwie wersje edytora, dla profesjonalistów i początkujących. Jak wiadomo najlepsze jest to co się zrobi samemu, zatem do roboty!

IKARION'96, PC CD

Ocena: 80%



Nie przypuszczaliśmy, że po genialnym PINBALL PRELUDE, w tak krótkim czasie będziemy świadkami arcy mistrzostwa! SLAM TILT przewrócił do góry nogami wszystkie dotychczasowe osiągnięcia. Szalejąc na czterech stołach można być pewnym maksimum rozrywki najwyższej jakości. Co prawda już w PRELUDE zawarto zręcznościowe elementy, które uroznicają granie, jednak w tym przypadku są one jeszcze lepsze i bardziej radosne. Podczas napa-

# SLAM TILT

rzania łapkami towarzyszy nam zmienne tempo odgrywanej muzyczki, mieniące się kolorami błyski i wplecione animacje wyświetlane na tablicy z punktami.

Najbardziej ze wszystkiego podoba mi się dobre tempo zabawy, wyśmienita animacja kulki i superpłynny przesuw ekranu. W opcji multiball, gdy grafika przelączy się na wysoką rozdzielczość, oczy wychodzą z orbit.

21st CENTURY'96, Amiga 1200, 5 dyskiety

Ocena: 95%

# 7 x PINBALL

## 3D VCR PINBALL

To po prostu PINBALL MANIA widziana opcjonalnie w co raz częściej stosowanym trójwymiarowym, rzucie. Dodano dużą liczbę nowych opcji konfiguracyjnych, multiball (10 kulek naraz) oraz wyjaśniającą tytuł gry możliwość zapisu rozgrywki na dysk. Jeśli macie ochotę pokazać komuś swoje mistrzostwo, zaopatrzenie się w tę grę. Jeśli zaś graliście już w PINBALL MANIA, chyba wystarczy tego dobrego...

Biorąc pod uwagę, że PINBALL MANIA ukazała się już w dwóch wersjach dla PC (DOS i Windows) oraz na Amigę, wydaje się nam, że 3D VCR PINBALL powinien zawierać choć jeden nowy stół. Nic z tego. Na szczęście 21ST CENTURY planuje wydanie lada dzień PINBALL CONSTRUCTION SET, oraz TOTAL PINBALL. Na razie jednak idzie im średnio.

21st CENTURY'96, PC CD

Dystrybutor: MARKSOFT

Ocena: 65%



## STARBALL

Zupełnie odwrotnie niż w LIVING PINBALL (w którym nic się nie dzieje), w STARBALL dzieje się aż za dużo. Ciągłe przeszkadzają eskadry obcych statków, jakieś latające kulki i inne bzdety. W efekcie gracz męczy się z przebieciem się do góry na kosmicznie długim stole, zamiast nabijać punkty (bo o to przecież chodzi!). Ostrożnie jednak twierdzimy, że STARBALL potrafi nawet wciągnąć i zainteresować. Grafika i dźwięk dadzą się pochwalić. Gra może się podobać osobom, którym znudziły się już „normalne” pinballe.

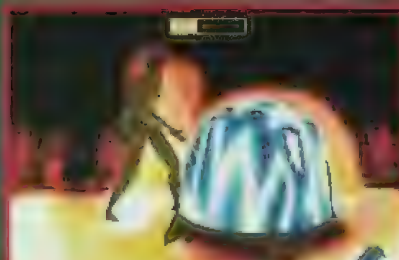
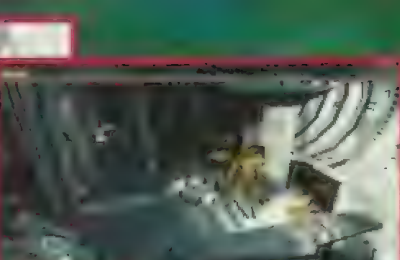
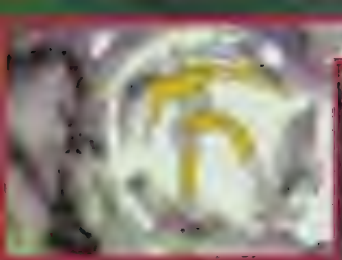
STARBALL podobnie jak LIVING PINBALL stara się wprowadzić coś nowego do gatunku, w którym pozornie panuje zaścój. Po raz kolejny ze smutkiem stwierdzamy, że jest to próba średnio udana. Wolimy tradycyjną zabawę, w dobrym starym stylu PINBALL DREAMS.

GAMETEK'96, PC CD

Ocena: 60%







dziesiąt pięć broni (od kamieni i maczug, przez dźwidy, miecze, rapiry i halabardy aż po kowbojskie rewolwery, mousery i lasery). Wszędzie chodzi o to samo – pozierać porzucane banki pamięci, które leżą sobie spokojnie i wyglądają jak niebieskie mikroprocesory.

## CO WIDAC I SŁYCHAĆ

Wyobraźcie sobie dość duży, pięknie przygotowany (czytaj: wyrenderowany) teren. Ustawcie 20 monitorów obok siebie, będziecie widzieć cały. Niestety, gracze posiadają na ogół jeden monitor – i dlatego właśnie w TIME COMMANDO widzimy tylko fragment tego obszaru – ten, na którym znajduje się Stan i przeciwnicy. Obraz przesuwają się po trochu do przodu lub do góry



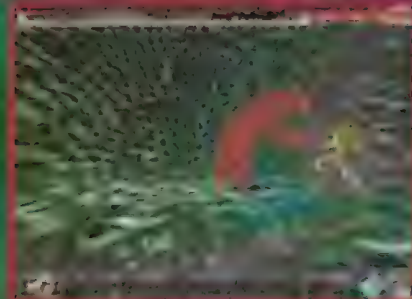
– zależnie, w którą stronę kieruje się nasz bohater.

Właściwe określenie strony graficznej gry brzmi: ZNAKOMITA. Wszystkie epoki zostały oddane w bardzo dokładny, wręcz filmowy sposób, a jednocześnie tak, aby gracz choć przez chwilę nie miał wątpliwości gdzie się znajduje. Zwracam szczególną uwagę na Rzym, wyrenderowany niemal żywcem z „Kleopatry” czy „Quo Vadis” i miasteczko z Dzikiego Zachodu, którego nie powstałoby się sam John Wayne w jednym ze swoich filmów. Są po prostu świetne! Za to bledząc pośród wszechobecnych wybuchów po okopach z Pierwszej Wojny Światowej od razu wiadomo, gdzie jestem – pod Verdun.

Podobnie, bo niemal perfekcyjnie jest na pierwszym planie gdzie porusza się Stanley. Postacie zostały przygotowane techniką motion capture (powinnościście już znać ten termin). Dzięki temu ich ruchy zostały oddane w sposób bardzo realistyczny. Ciekawe tylko jak zrealizowana została animacja wielkiego tygrysa szablozębego (kot programisty (?), goryla (?) czy też niedźwiedzia (???), oraz smoka (pewnie jakiś jaszczurka, może legwan grafika?).

Zapewne pozostanie to tajemnicą twórców gry.

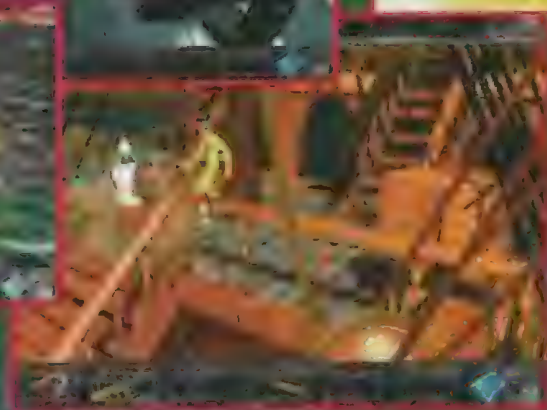
Gra pracuje w jednej z trzech rozdzielczości (320x200, 320x400 i 640x480). Dotyczy to jednak tylko pierwszego planu, z szalejącym Stanem i jego nieprzyjaciółmi. Wiadomo, im wyższa rozdzielczość tym są ładniejsi i lepiej cieniowani. Tło pozostaje zawsze takie samo,



To już drugi z kolei miesiąc, w którym pojawia się znakomita gra zręcznościowa – taka, obok której prawdziwy miłośnik gatunku nie powinien przejść obojętnie. FIRE FIGHT (opis w SS'38) powinien być już dawno ukończony, czas więc zabrać się za TIME COMMANDO!

## ŻABY I ŚLIMAKI

Kuchnię francuską można uwielbiać bądź jej nie cierpieć, ale trzeba jej choć raz spróbować. Niektórzy powiadają, że trzeba do niej dorosnąć. Przyznam, że mnie żaby i ślimaki średnio przypadły do gustu, ale przecież jeszcze ciągle rosnę i mogę za kilka lat zmienić zdanie. Jednak chyba nie skłamię mówiąc, że wszyscy znają i lubią francuskie gry. Firma INFOGRAMES na zawsze zapisała się w pamięci graczy dzięki swej ALONE IN THE DARK, zaś miłośnicy gier RPG długo pamiętać będą trzy części ISHAR wydane



przez SILMARILS. Kilka lat temu grą LITTLE BIG ADVENTURE zadebiutowała firma ADELIN, pokazując wszystkim jak powinna wyglądać dobra gra przygodowo-zręcznościowa. Wspaniale jak na tamten czas wykonanie – grafika w wysokiej rozdzielczości, doskonała oprawa dźwiękowa i nietuzinkowy scenariusz spowodowały, że LBA okazała się wielkim światowym hitem. Twórcy gry, francuskie duo Frederick Raynal i Oliver Lhermite (który swego czasu, jeszcze w INFOGRAMES pracował przy ALONE IN THE DARK) długo kazali nam czekać na swój nowy produkt. Było warto, TIME COMMANDO wydane jednocześnie na PC i PlayStation ma szansę powtórzyć sukces LITTLE BIG ADVENTURE.

## THE STORY SO FAR...

W odległej przyszłości do militarnego superkomputera wdarł się groźny wirus. Działając niemal z szybkością światła wirus spowodował otwarcie się wirtualnych szczelin czasowych, przez które

wego programu, który miał za zadanie szkolenie żołnierzy. Banki muszą być zgromadzone i wprowadzone ponownie do reaktora zanim komputer oszaleje i spowoduje nieodwracalne zmiany w kontinuum czasowym. Osobą, która ma tego dokonać jest Stanley, wyszkolony komandos. Stan będzie musiał odwiedzić dziewięć szczelin czasowych aby zebrać porzucane fragmenty pamięci. Nie będzie to łatwe zadanie, program rozpoczął bowiem symulację i wykreował w każdej z dziur wirtualnych wojowników gotowych zniszczyć wszystko i wszystkich...

## PATRZ JAK TO SIĘ DZIEJE

TIME COMMANDO to gra utrzymana w konwencji beat'em-up, czyli prosto do przodu, nawałając każdego na drodze (klasyczne już przykłady to GOLDEN AXE i FINAL FIGHT). Dziewięć szczelin czasowych reprezentuje dziewięć epok w historii ludzkości. Zaczynając od prehistorii Stan przedziera się przez Rzym, wioskę w feudalnej Japonii, średnio-wieczny zamek, statek konkwistadorów, miasto prosto z Dzikiego Zachodu, okopy pierwszej Wojny Światowej aż do przyszłości, gdzie spotka się oko w oko z morderczym wirusem. Każda z epok posiada charakterystyczne elementy – zarówno w postaci uzbrojenia, napotykanym przeciwników jak i terenu, który trzeba zbadać.

W grze występuje osiemdziesiąt nieprzyjaciół nastawionych bytów, zaś Stanley będzie mógł się wykazać używając czter-



## Electronic Arts'96

PC CD  
486DX33 8 MB RAM 30 MB HD  
VGA 8 S 16 S 32 AWE 68050 M101  
PlayStation  
Kult. wytwórnia dostępną i za pośrednictwem  
IPS Computer Group i C.C.





w rozdzielczości 320x200. A szkoda, bo czasem widać typową dla tego trybu kanciastość obiektów. Nastrojowa muzyka przygrywa prosto z kompaktu, zaś grze towarzyszą odgłosy bicia, kopania, strzelania, wybuchów i jęków zabitych.

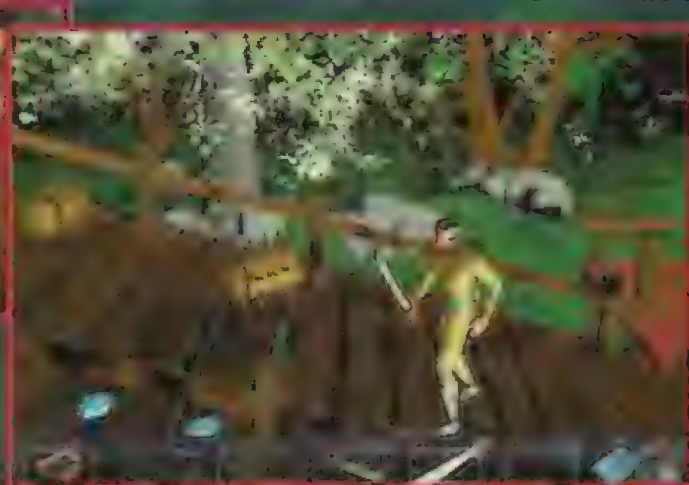
#### A CZYM TO SIĘ JE?

Wygląda na to, że w tym pozornie oklepanym już temacie niewiele



wyeliminować przemoc w grach komputerowych!).

W grze na upartej można doszukać się kilku elementów rodem z przygodówki: trzeba przesunąć jakąś dźwignię aby otworzyć drzwi, no i szuka się pamięci. Jedyne przedmioty, których używamy, to pamięć w reaktorze (automatycznie lub SPACJĄ gdy znajdziemy wlot do reaktora). Wyżej wspomniana dźwignia znajduje się na ogół w pobliżu drzwi - nie trzeba

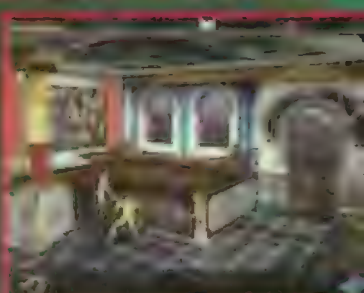


dziać fakt, że gra jest liniowa aż do bólu - jest tylko jeden sposób na jej ukończenie i zawsze taki sam.

#### ROZTERKI RECENZENTA

Jaka jest recepta na dobrą grę?

Według Frederica i Olivera nie wystarczy renderowana na stacjach roboczych grafika i krystalicznie czysty dźwięk. Najważniejszy ich zdaniem jest świeży pomysł, który odpowiednio oprawiony



# COMMANDO

można zdziałać nowego... Nieprawda! Łącząc dwuwymiarowe, przeuwające się renderowane tło z trójwymiarowymi, cieniowanymi postaciami na pierwszym planie, Francuzi



uzyskali znakomity efekt, który prawdopodobnie zafunkcjonuje już niedługo w kolejnych grach. Najważniejsze jednak, że wprowadzając coraz to nowych przeciwników, nowe rodzaje broni oraz przygotowując prawdziwą ucztę dla oka w postaci wspaniale wyrenderowanych poziomów udało im się zdusić w zarodku ogarniające uczucie nudy. Ciągłe dzieje się coś nowego, a to bardzo ważne w grach tego typu. Na przykład w Rzymie zaczynamy od luksusowej willi jednego z senatorów, aby za chwilę znaleźć się w lochach, skąd już niedaleko do koloseum gdzie czeka na nas walka z gladiatorami i stadem głodnych lwów. Bardzo fajne są też wszystkie typy broni, na przykład w prehistorii zaczynamy od pięści, aby potem uzbroić się w kamienie, maczugi, dźwige i w końcu wielką pałę, którą Stan podnosi przez pięć sekund aby potem jednym ciosem wydobyć na światło dzienne mózg jakiegoś pajaca który wszedł mu w drogę (trzeba



więc latać po wszystkich lokacjach i kombinować. Zresztą w TIME COMMANDO nie można się cofnąć, obraz ciągle przesuwa się do przodu. I dobrze, bo gra się po prostu świetnie!

#### A MINUSY?

Może się czeplić (taka praca), ale w niektórych momentach przydałyby się częstsze zmiany kamer, postać Stanleya czasami jest po prostu zbyt odległa i przez to mała (a walczyć trzeba). Kilka razy udało mi się też wejść w jakąś dziurę, z której po prostu nie mogłem się wydostać - trzeba było zaczynać poziom od początku. Są to może drobiazgi, jednak zauważalne. Recenzja powstała na podstawie wersji BETA (testowej), miejmy więc nadzieję, że te drobne usterki zostaną wyeliminowane w końcowym produkcie. I jeszcze jedno, niektórym może przeszkadzać

ma szansę przemówić do wyobraźni. Poza tym chłopaki mówią, że nie zwracają uwagi na to co się właśnie sprzedaje gdy pracują nad grą. Wypada im wierzyć, bo w innym przypadku otrzymalibyśmy zapewne kolejny mniej lub bardziej udany klon DOOM.

Wiele firm produkujących gry po prostu boi się ryzyka (a nuż się nie sprzeda, i co?)

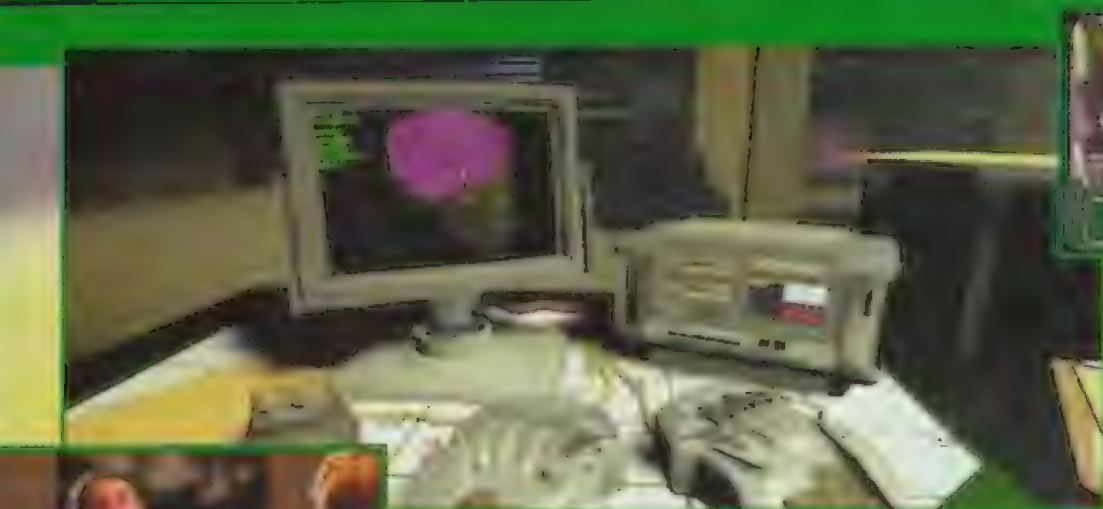
wprowadzania innowacji i poprzestaje na powielaniu starych schematów (gdyby SIERRA nie kupiła kilku mniejszych firm, pewnie mielibyśmy KING'S QUEST 20 i POLICE QUEST 15). Panowie z ADELINIE najwyraźniej nie mają na tym punkcie kompleksów, wystarczy spojrzeć na LITTLE BIG ADVENTURE - pseudo-przygodówka utrzymana w niemal konsolowej konwencji na poważnym PeCecie, pozornie bez szans. I proszę, konwencja „arcade-adven-

ture” znalazła swoich wielbicieli nawet na PC (np. FADE TO BLACK). Podobnie rzecz się ma z TIME COMMANDO, które czerpiąc pełnymi garściami z tak klasycznych hitów jak GOLDEN AXE czy FINAL FIGHT potrafi wniesić do gatunku coś nowego i nie chodzi tu tylko o wspaniale renderowaną grafikę. W TIME COMMANDO, podobnie jak we wszystkich francuskie produkcje twórcy tchnęli ducha, a to w erze multimedialnych śmieci ma ogromne znaczenie. I za to właśnie lubię zabojadów!

Gulash







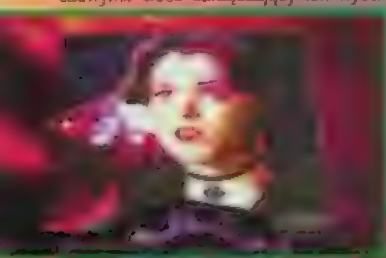
Trzy dni i trzy ofiary. Takiej skuteczności i częstotliwości nie powstydziliby się sam Kuba Rozpruwacz. Całe mieszkanie w plamach krwi. W drzwiach niezwykle serdecznie powita cię detektyw Magnotta. Znowu jest zazdrosny o to, że to ciebie Ripper zawiadamia o kolejnych zbrodniach.

Przyjrzyj się komputerowi, po czym pogadaj z filmującym scenę zbrodni Karłem Stasiakiem. Wypytaj go o wszystko. Teraz czas na gadkę z Magnottą. Po wypowiedzeniu ostatniej kwestii rzuć na ziemię kubek. Zeskanuj skorupy naczyńia do bazy danych swojego WAC – podręcznego komputera. Po chwili dostaniesz wiadomość od dziewczyny. Wyśluchaj ją i uruchom swój komputer.

Pora zabawić się w małego gamcarza – musisz złożyć kubek z kawałków. Po wsadzeniu na miejsce ostatniej części odczytasz napis. Ruszaj do redakcji gdzie umówiła się z tobą Catherine. Teraz nastąpi kilka scenek, w rezultacie których twoja panna w stanie śpiączki znajdzie się w Tribeca Medical Center, a ty na komendzie manhattańskiej policji.

## AKT 1

Po wyjściu z windy skieruj się do recepcji. Po rozmowie z oficerem dyżurnym idź do pomieszczenia z dowodami rzeczowymi. Gość zarządzający ich wyda-



waniem będzie się trochę rzucał. Po przypomnieniu mu grzeszków z przeszłości dowiesz się, że jeden z dowodów został zarekwizowany przez Magnottę. Idź więc do jego gabinetu.

Zeskanuj dokumenty z biurka i pogadaj z Magnottą, który właśnie wejdzie. Po wyczerpaniu tematów rozmowy idź do Centrum Medycznego. Zamień kilka słów z recepcjonistką i jedź windą na górę. Teraz czas na rozmowy z dr Burton i dr Cable. Uruchom projektor, na którym nagrana jest dyskusja lekarzy. Obejrzyj wizerunek Rippera na jednym z monitorów i idź do prosektorium. Porozmawiaj z Farleyem i obejrzyj wcześniejsze ofiary.

Jedź do Café Duchamp. Pogadaj z Gambitem Nelsonem i barmanem. Teraz do redakcji. Po pogadusze z Benem Doddsem podejdź do swojego biurka i przeczytaj notatkę od ukochanej. Na biurku Catherine stoi wykaz adresów; przejrzyj je i wejdź do cyberprzestrzeni. W Virtual Library porozmawiaj z bibliotekarką oraz wydobądź listę książek. Numer który musisz wpisać to HC2021R. Jeszcze skok do Virtual Herald. Obejrzyj nagłówki wszystkich numerów pisma i wracaj do normalnej rzeczywistości.

Idź do Soap's Smoke House. Pogadaj z Mydłanym, a przy wyjściu zeskanuj numer pisma Popular Cybertronics. Teraz do mieszkania Catherine. Przyjrzyj się plakatowi ze sportowcami, karcie z życzeniami i horoskopowi. Pora na zabawę z kryształami na planszy. Kamienie należy ułożyć kolejno: w rzędzie pierwszym od góry na miejscu 3, w 3 na miejscach 4 i 8, w 4 na 6, w 5 na 2, w 6 na 4 a w 7 na 7 i 9.

Z czaszki wystrzelili promień i wskaże książkę. Obejrzyj ją po czym udaj się do Wolford Cottage. Powita cię Covington – brat bliźniak nieżyjącego Hamiltona Wolforda. Pomów z nim. Następnie ruszaj do sąsiedniego pokoju, gdzie nalkniesz się na pierwszą z trzech łamigłówek pozosta-

wionych przez Hamiltona. Musisz przetończyć kuleczkę z prawego górnego do prawego dolnego rogu używając przycisków z boku. Należy tak je powcisnąć, aby 4 i 5 były włączone, a reszła – wyłączona.

Ze schowka pod stołem wyjmij lampę. Potem podejdź do zegarów znajdujących się obok. Na piramidzie ustaw 09:35, na zegarze z kukłką 8:35, a na elektronicznym 14:35. Weź kolejną lampę. Po krótkiej wspinaczce na piętro znajdziesz się w sypialni. Wrzuć monety 5, 10, 25 i ponownie 5-centową do maszyny, która jest połączeniem kasy, zamka średniowiecznego i katapulty. Weź trzecią lampę i wracaj do pokoju gdzie czeka Covington.

W urzędzeniu stojącym tutaj trzy z pięciu lamp są przepalone. Wymień je na trzy dobre, które masz i uruchom urządzenie. Na ekranie obok pojawi się napis VULCAN – hasło do studni Wolforda. Z pokoju możesz wejść do cyberprzestrzeni. Najpierw wejdź do Catherine's Well, i po podaniu hasła HOROSCOPE, rozwal policyjny program obronny. Musisz strzelać w świecące dysze. Po tym jak robot eksploduje, a cyberJake weźmie dziennik Catherine, udaj się do studni Wolforda. Po podaniu hasła obejrzyj dzieło Hamiltona – wirtualny model wiktoriańskiego Londynu.

Wracaj do świata żywych i ruszaj do Falcon Eddie's Safehouse. Porozmawiaj ostro z Twigiem. Twig poda ci hasło do studni Falconettego – CIRCUS MAXIMUS. Wracaj do redakcji i hop do cyberprzestrzeni. Wejdź do studni Falconettego i pogadaj z nim. Będziesz musiał sprawdzić się na strzelnicy, inaczej nie zechce ci pomóc. Strzelaj do ciemnych z bronią, reszty nie tykaj. Jak już uzbierasz niezbędną ilość punktów, wracaj do Falcon Eddie's Safehouse. Znowu pomów z Twigiem. Przejdź przez drzwi i poroz-

mawiaj, tym razem już na żywo, z Falconettim. Wypytaj go o wszystko, a dopiero na końcu porusz sprawę Catherine.

## AKT 2

Rozpocznij od wymiany poglądów na temat męskiej wierności z recepcjonistką w Tribeca, po czym skieruj się do sali z Catherine. Będą tam już dr Burton i Falconetti. Dowiesz się, że Falconetti może pomóc w odbudowaniu pokawalkowanej pamięci Catherine. Jednak aby to zrobić ty będziesz musiał mu pomóc w pokonaniu układu obronnego jej mózgu. Czyli – kolejny etap zreczościowy. Zadokuj się w komputerze w gabinecie i jazda.

Na dole w kosińcy pogadaj z nowym gościem – Bobem. Okaze się, że Farley został zwolniony ponieważ miał zbyt długi język. Jedź na policję. Pomów z Brannonem z recepcji po czym zwiń kartę, którą Magnotta podczas rozmowy zostawił na jego biurku. Idź do pokoju przesłuchań i dwukrotnie przyjrzyj się jego metodom. Wyjdź i udaj się do policyjnego archiwum.

Użyj karty Magnotty do otwarcia biurka. Będziesz mógł przeczytać dossier właściciela karty. Jedź do mieszkania Catherine. W WAC-u wejdź do database i uruchom elektroniczny dziennik. Zastosuj hasło z dossier Magnotty. Jest to albo SLAYER, albo SCORPIO.

Podejdź do książek stojących na półce i otwórz jedną z nich. Naciśnij przyciski (począwszy od góry, zgodnie z ruchem wskazówek zegara) 1, 5, 5, 3, 6, 2. Weź dysk i włóż go do komputera w pokoju. Kod z ekranu wystukać musisz na kalkulatorze, który leży na biurku w redakcji. Po wpisaniu kodu wysuną się dwa podsłuchy – jeden do umieszczenia w gabinecie dr Burton, a drugi u Magnotty. Na policji umieść pluskową w pudełku z cygarami, a potem wal do Meta-Cogu (czyli Tribeca Medical Center). Porozmawiaj z recepcjonistką i tym razem to z jej biurka zabierz kartę. Jedź windą na górę, tyle że skieruj się do gabinetu Burton. Drzwi otworzysz kartą. Załóż podsłuch w oczodole czaszki, obejrzyj książkę leżącą obok i zeskanuj papiery leżące na biurku.

Teraz udaj się na Uniwersytet, gdzie porozmawiaj z prof. Boch. Dowiesz się od niej o przeszłości szanowanej dr Burton i grupie niejakkich Web Runners. Po wyjściu z gabinetu podejdź do tablicy. Kolejnym zadaniem jest ułożenie w odpowiedniej kolejności kilku ogłoszeń. Muszą się one znajdować w linii, najlepiej na samym dole. Są to w kolejności od lewej strony: DRAGNET FILM FESTIVAL, ATTENTION RUNNERS, GEARING UP FOR 2041, FOR RENT, INCONCEIVABLE.

Pomknij pod poznany właśnie adres do Web Runner's Loft. Kod jaki musisz wpisać przy drzwiach to 450144286. Pogadaj ze znajdującą się w pomieszczeniu panną. Dowiesz się jakie jest hasło do studni Runnersów – ANACHRONY STA-

TION. Przed wyjściem obejrzyj jeszcze zdjęcie wiszące na ścianie i jedź do redakcji. Wejdź do cyberprzestrzeni i udaj się do studni Web Runners. Podaj hasło i rozwal łamigłówkę. Przejrzyj dane dotyczące ośmiu członków tej prawej organizacji.



Wyjdź z cyberprzestrzeni i udaj się na siłownię. Powinnoś otrzymać wiadomość od Stephanie Jordan, która poprosi cię o jak najszybsze spotkanie. Jedź do siedziby Web Runners. Niestety nie zdążyś. Ripper znowu był szybszy. Zrób mały wywiad na miejscu zbrodni, zauważ brak jednego ze zdjęć na ścianie i wracaj.

Porozmawiaj z recepcjonistką i obejrzyj dane klientów lokalu. Po rozmowie z dr Burton skieruj swe kroki do Falconetiego. Trochę się zmieszka kiedy mu wspomnisz o Stephanie Jordan. Udaj się na policję. Porozmawiaj z Brannonem i z Magnottą. Potem do Meta-Cogu. Zjedź do kostnicy i porozmawiaj z Bobem. Będziesz zmuszony naprawić znajdujący się tutaj komputer. Chipy, które znajdują się z prawej strony ekranu musisz wsadzić w odpowiednie miejsca w komputerze. Rzędami od góry od lewej strony – pierw-

na. Kiedy już to zrobisz będziesz mógł oglądać różne ciekawe rzeczy – unosząc się swobodnie księgę oraz dwa leżące na wirtualnym biurku listy.

Wyskakuj z cyberprzestrzeni i prosto do Meta-Cogu. Pogadaj z Cabem, a potem połącz się z mózgiem Catherine. Kiedy wylogujesz się ze szpitalnego komputera dostaniesz kolejną wiadomość od Rippera. Przejdź do sąsiedniej sali i obejrzyj sobie portret Rozpruwacza. Teraz skieruj się np. na półkę i zanim tylko wyruszysz dostaniesz od Farleya wiadomość. Jedź więc do Café Duchamp. W rezultacie rozmowy dowiesz się jak Ripper wykarcza swoje ofiary.

### AKT 3

Magnotta wreszcie będzie mógł skończyć ci tylek. Pomimo, że poszlaki mogą wskazywać na ciebie, detektywek nie bę-

# RIPPER

## CZĘŚĆ 2

szy chip ze zbioru z prawej musi iść na miejsce ósme z lewej, 2 na 15, 3 na 16, 4 na 2, 5 na 3, 6 na 7, 7 na 10, 8 na 4, 9 na 13, 10 na 9, 11 na 1, 12 na 14, 13 na 5, 14 na 12, 15 na 11 i 16 na 6.

Okaże się, że zwłoki Stephanie umieszczone zostały w lokum gdzie trzymane są małpy, na lewo od wejścia do kostnicy. Drzwi wewnętrzne mają zamek głosowy. Chwilowo nie dasz rady go sforsować. Wal do Soap's Smoke House. Tam dowiesz się jak złamać szyfr. Z redakcji wskocz do cyberprzestrzeni i w bibliotece ściągnij edytor dźwięku. Mając go pomknij na siłownię i nagraj dr Burton. Teraz za pomocą programu musisz zmiksować nagrałą wcześniej wypowiedź Burton tak aby brzmiała: „This is dr Burton. Open up”. Pamiętaj żeby odstępy pomiędzy wyrazami były stosunkowo małe, bo inaczej zamek ani drgnie. Kiedy drzwi się otworzą i wejdziesz do tajnego laboratorium Burton, otrzymasz wiadomość od Rippera.

Przejdź dalej do pokoju, w którym znajduje się małpa w klatce. Na jednym z biurków stoi projektor. Uruchom go i obejrzyj film z dr Burton i małpą. Potem podejdź do drugiego biurka i pobaw się urządzeniem z trzema suwakami. Pierwszy przesunij o jakieś 5-6 kreszek, drugi o 11-12 a trzeci o 8-9. W rezultacie małpka w klatce powinna powiedzieć zdanie: „She can kill others like me without touching them in cyberspace.” Teraz przeczytaj świeżo odcodowaną część elektronicznego dziennika Catherine i ruszaj na siłownię.

Utnij sobie małą pogawędkę z dr Burton. Potem skieruj się na policję. Zawia dom Magnottę o sekrecie Burton i wal do redakcji. Wejdź do cyberprzestrzeni i znajdź drugą studnię Falconetiego. Hasło do niej to LEATHER APRON. Teraz jeszcze pozostaje ci do rozwiązania układanka. Musisz, przestawiając fragmenty puzzle ułożyć z nich twarz Falco-

dzie mógł cię jednak zapuszkować. Z komisariatu udaj się do mieszkania Wofforda, gdzie uda ci się postrzelić Rippera w ramię. Kiedy wrócisz na komendę, otrzymasz wiadomość od Nelsona.

Pogadaj z Brannonem, Magnottą i udaj się do mieszkania tego ostatniego. Niestety, kod do drzwi zmienia się prawie za każdym razem, musisz złamać go sam. Otwórz panel z lewej strony drzwi i zapisz cyfry na każdym obwodzie. Wszystkie powinny być podzielne przez cztery. Wykonaj więc dzielenie i po kolei, od lewej górną stronę poczynając wstakaj je na zamku cyfrowym. Po wejściu do mieszkania skopiuj dane z WAC-a leżącego na stole. Udaj się do redakcji. Po drodze dostaniesz kolejną wiadomość od... tak, tak! Od króla dobrych dowcipów i wisielczego humoru: od samego Rippera! Zanim zanurzysz się znowu w cyberprzestrzeni będziesz świadkiem scenki z udziałem Falcona i detektywa dzięki pluskwi w pudełku cygar.

Wejdź znowu do studni Falconetiego i poprzeglądaj nową książkę. Będziesz musiał umieścić tytuły widniejące z lewej strony w liniach po prawej. I tak kolejno od góry będą to: THE VR LIVING, THE OPEN ROAD, EPILEPTIC, THE NEO NEW, EARN THOUSANDS, THE DUCHESS, VIRTUAL FLY, PHOENIX, SHORT EXCURSIONS, TROPICAL AGENTS, DEFICIT SPENDING, VAN GOUGH, KEEPING SHARP, RABBI T.S.

Wyjdź z cyberprzestrzeni i pogadaj z Benem. Udaj się do Tribedi i po rozmowie z dr Cable pobaw się encefalografem. Wpisz kolejno 11/18, 11/19, 11/20,

11/21, 11/22, 11/23. Okaże się, że aktywność mózgową Catherine wzrastała w dniach kiedy popełniane były morderstwa. Powiedz to Cablowi, połącz się z mózgiem dziewczyny i pogadaj z nią.

Po wyjściu ze szpitala skieruj się do Pan Financial Bank. Po rozmowie z Rhodesem podejdź do skrytki Catherine i otwórz ją. Kod to 185621. W międzyczasie będziesz świadkiem rozmowy Vincenta z Burton (znowu pluskwa). Zeskanuj zawartość skrytki i ruszaj do redakcji. Tu znowu pobaw się w surfera i wejdź do studni Wofforda. Po rozmowie ze Sztuczną Inteligencją Hamiltona udaj się do studni oznaczonych Wapon 1, 2 i 3. Hasła do nich to kolejno PEGASUS, ORESTES, ODYSSEUS.

W każdym z tych miejsc będziesz musiał pokonać przeszkodę – w pierwszym wygrać partię czegoś co przypomina szachy, a w drugim i trzecim rozwalić dwa potworki. Będziesz wtedy miał wszystkie części broni niezbędnej do załatwienia Rippera. Wejdź jeszcze do Berman Well (hasło BERMAN4) i odgadnij kolejną zagadkę. Musisz odsłonić trzy tablice z szesnastu. Do tego będziesz musiał dojść sam, bo zmienia się to z każdą grą. Po złamaniu kodu obejrzyj oba dokumenty znajdujące się na tablicy i udaj się do Soap's Smoke House. Dowiesz się tam kilka ciekawych rzeczy.

Hasło do studni Kane'a to DIGITAL EDEN. Wypytaj go jak uchronić się przed atakiem Rippera. Skieruj cię do sąsiedniej studni Isis. Hasło do niej to PSY BARD. W zagadce z hieroglifami musisz, rozpoczynając od ptaszka z lewej wpisać słowo HORUS. Małą przeszkodą w tym może być fakt, iż zamiast liter angielskich masz pismo obrazkowe.

Wróć na chwilę do Kane'a, który będzie miał dla ciebie adres kolejnej studni. Ruszaj więc do Anti-Viral Well i wpisz hasło EXTERMINATOR. Tutaj musisz przesuwac się po planszy tak, aby znaleźć się przed gościem latającym po przeciwnej stronie. Udaj się teraz do Falcona, porozmawiaj z nim i po tym jak stwierdzisz, że wiele poszlak wskazuje na niego, da ci zdjęcie obciążające Magnottę. Pojedź



z nim na policję, gdzie porozmawiaj z Brannonem na temat Vigo Hamana. Potem mknij do Café Duchamp.

Na miejscu pogadaj z nie narodzonym jeszcze Paladinem alias Johnem Rhys-Daviesem alias Vicem Hamanem. W szpitalu pomów z dr Burton w jej gabinecie i wracaj do redakcji. Z jednego z biurków w głębi zeskanuj dysk z oprogramowaniem do obróbki obrazu. Teraz zanalizuj zdjęcie, a okaże się, że Falcon chciał zrobić Magnottę.

Złóż wizytę detektywowi i udaj się do szpitala. Po rozmowie z Cabem znów podłącz się do Catherine. Wychodząc przyjrzyj się obrazowi Rippera i wróć do redakcji. Gdy tam dotrzesz dr Cable prześle ci wiadomość, żebyś natychmiast wracał do szpitala. Zrób to i oto staniesz przed finałowym pojedynkiem. Wejdź do cyberprzestrzeni. Znajdziesz się w dzielnicy dziewiętnastowiecznego Londynu – Whitechapel. Karty tarota ułoż w kolejności 8, 3, 9, 7, 2 i 1. Teraz już tylko rzuć pociskiem w Rippera i koniec. Musisz tylko dokonać dobrego wyboru. W moim przypadku był to Joey.

Banana Split

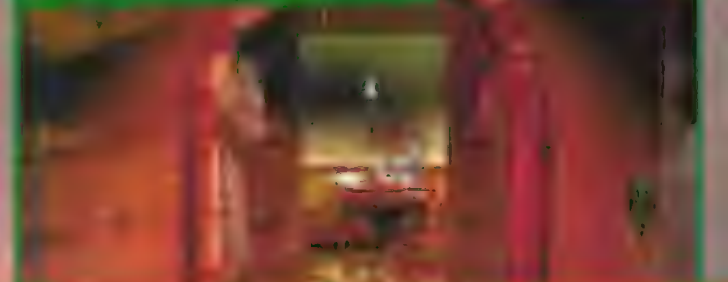
## Gametek'96

PC DOS 6 CD  
486SX/33 ■ 8 MB RAM ■ 17 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor  
21 Computer Group (PC CD) 138 zł

21 Grafika, tabuła i dźwięk  
Przebieg: Dwie czy trzy zagadki nierozdane z ruchem ripperowskiego czasu, niezbyt oryginalne.

Za każdym razem buchnęła z niego i znowu zobowiązała







Zespół **DIVIDE BY ZERO** wyrwał się spod skrzydeł **PSYGNOSIS**, wydając swój najnowszy tytuł we współpracy z **VIC TOKAI** i pod patronatem **VIRGIN INTERACTIVE**. **GENE MACHINE** jest

przygodówką w „starym” stylu – żądnych ekstrawagancji typu digitalizowane postacie czy widok „z oczu” bohatera. Solidny quest z dużą dawką humoru, jakiego nie było od bardzo, bardzo dawna.

Fabula tej gry jest trochę zwariowana: w drugiej połowie XIX wieku, w miejscu nie zaznaczonym na żadnej mapie, pewien stuknięty naukowiec, niejaki doktor Din-

sey, skonstruował maszynę do produkcji potworów. Zamierza stworzyć z nich armię i opanować cały świat. Zadaniem głównego bohatera, Piersa Fanshawe, jest oczywiście pokrzyżowanie planów szaleńca. Akcja zahacza nie tylko o wszystkie zakamarki globu łącznie z podwodnym królestwem i Atlantydą, ale również o Księżyce.

Trudno tu powstrzymać się od porównań z **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**, tym bardziej, że część zagadek jest zbyt prosta jak na szanujący się adventure. Widać też mnóstwo żrzynek z klasyków – **MONKEY ISLAND** i **INDIANA JONES 4**. Ale jest coś, co stawia **GENE MACHINE** bardzo wysoko – to humor. Gagi zostały przecież wymyślone przez speców z **DIVIDE BY ZERO**, którzy już nie raz sprawili, że pękaliśmy ze śmiechu np: przy **INNOCENT UNTIL CAUGHT** (opis w SS'10) czy **GUILTY** (SS'23). Wśród dowcipów są jednak takie, które nie każdego rozbawią, mianowicie te parodiujące

zachowanie angielskich lordów sprzed ponad stu lat. Ale mnie one nie przeszkadzały. Poza tym często spotykamy się z motywami twórczości Ju-

liusza Verne'a, jak na przykład kapitan Nematode, czy pomysł opłynięcia świata w osiemdziesiąt dni.

Różnica w sferze grafiki między **GENE MACHINE** a poprzednimi grami tej firmy: **INNOCENT UNTIL CAUGHT** i **GUILTY**, jest widoczna na

pierwszym rzut oka. Przede wszystkim pojawiły się duże postacie. Ich animacja jest bardzo płynna. Ładnie wygląda cieniowanie bohatera w momencie jego wejścia na teren nieoświetlony. Całość wygląda jakby była przeniesiona z telewizyjnych kreskówek. Niestety, tła są kompletnie statyczne, za to niektóre postacie wodzą oczami za kursorem. To tylko mały smaczek, ale należy docenić fakt, że autorom gry w ogóle chciało się zajmować takimi szczegółami. Oczywiście gra przeplatana jest filmkami, które choć są przykładem świetnie wykonanego renderingu, to niezbyt dobrze integrują się z resztą scenarii. Mimo tych wszystkich niedociągnięć chyba nie pokuszę się o stwierdzenie, iż patrzenie w monitor przez te kilkanaście godzin było dla mnie kator-

gą. Pomyślnie rozwiązano problem interfejsu użytkownika. Po kliknięciu na dany przedmiot czy postaci, automatycznie ukazują się nam kilka ikon symbolizujących czynności, które będziemy mogli wykonać. W odniesieniu do sterownika z pewnością można użyć modnego ostatnio sformułowania „user friendly”. Coś takiego próbowała kiedyś stworzyć firma **DELPHINE**, ale z dużo gorszym skutkiem. Szkoda tylko, że bohaterowie, wczoraj Kajka i Kokosza, przenikają przez siebie jak duchy.

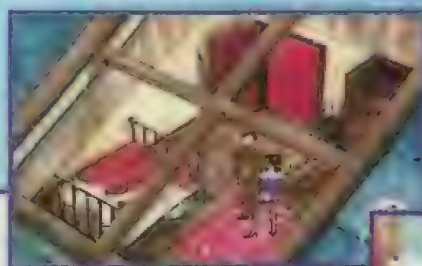
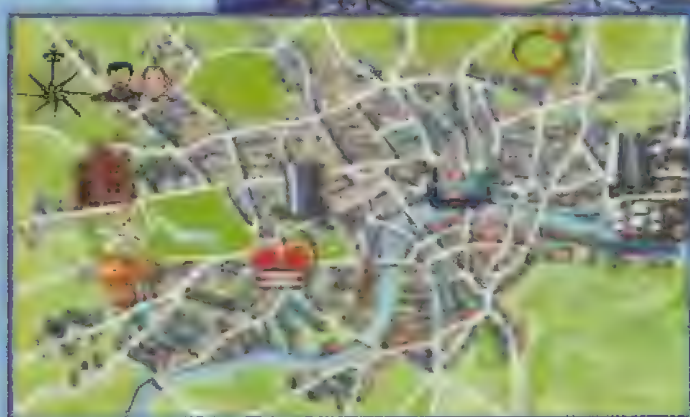
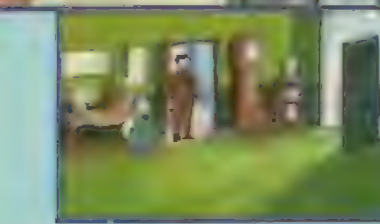
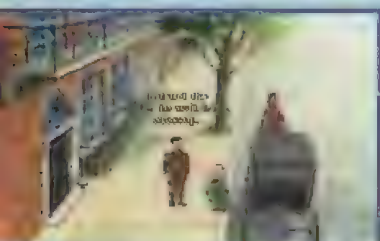
W **GENE MACHINE** warto zagrać, nawet, gdyby miała ona być tylko zapachajdziurą przed **CIRCLE OF BLOOD**, czy **PANDORA DIRECTIVE**, na które to gry z niecierpliwością czekam.

■ ■ ■

Nazywam się Piers Fanshawe. Właśnie wróciłem z dalekiej podróży. Byłem aż w Ameryce. Miałem do wypełnienia tajną misję, którą zleciła mi sama królowa Victoria. Jak już wspominałem zadanie było poufne, więc nie mogę zdradzić żadnych szczegółów. Grunt, że wraz z Mosopem, moim oddanym sługą, wysiedliśmy właśnie z pociągu stawiającego znów stopy na londyńskim bruku.

## LONDYN

W domu czekała mnie niespodzianka w postaci gadającego kota przedstawiającego się jako Siedemdziesiąt Trzy. Twierdził on, że imię dostał od numeru eksperymentu, jaki przeprowadził na nim szalony dok-





tor Dinsey. Otóż człowiek ten stworzył maszynę, która łączyła geny dwóch istot żyjących, w wyniku czego powstawały niebezpieczne mutacje. Siedemdziesiąt Trzy uciekł, dotarł do Londynu i urzeczony moją reputacją wybrał mnie na obrońcę ludzkości. Nie miałem ochoty na kolejną przygodę, ale kocur trafił w mój czuły punkt – nie mogłem pozwolić, aby na Ralpa Kingpeace'a spłynął cały splendor. Mossop też coś zrzędził, ale podał mi jeden ciekawy adres. Dostał zresztą reprimendę za to, że jego pan musiał podnosić z łóżka stare wydanie gazety. Najgorsze było to, że na wyprawę potrzebna była kupa szmalu, a mnie zostały tylko jakieś drobne.

Pod drzwiami leżał list od stęsknionej Mirabelle. Szkoda, że nasz

zylem tylko wyjść przed dom, zerwać kwiatek i wrócić do środka, a herbata już czekała. Była co prawda lodowata, ale przecież Ice Tea jest ostatnio w modzie. Zabrałem filiżankę, ciastko schowałem do pudełka od cygar i odjechałem. Mirabelle później się napije. Przed piątą na pewno będę z powrotem.

Tymczasem wpadłem do Instytutu Nauk. Kartą wstępu okazała się mała figurka, którą zabrałem z gabinetu w mojej rezydencji. We-

wi obsłużyć Earla. Trunek mu zaszkodził, więc pobiegł do toalety zostawiając na podłodze wizytówkę, którą naturalnie podniosłem. Od siedzących lordów chciałem uzyskać dotację na mój wyjazd. Już prawie mi się udało, gdy nagle pojawił się Ralph Kingpeace i przekabacił całe towarzystwo. Nie pozostało mi nic innego, jak tylko o coś się założyć.

Postanowiłem pojechać do Whitechapel, biednej dzielnicy Londynu, pod adres podany przez Mossopa. Po mało owocnej rozmowie z doktorem Ripperem wszedłem do domu publicznego. Pierwszy papier królowej sprawił, że droga „na górę” stała się otworem. Poznałem

ślub znowu miał się odwlec. Ponieważ w gabinecie znalazłem tylko małą figurkę, a w sypialni na piętrze klucz, zdecydowałem się zatkać nos i poszukać jakiegoś źródła dochodu w pokoju Mossopa. Jak łatwo było przewidzieć, wróciłem z pustymi rękami. No może nie zupełnie, gdyż skonfiskowałem butelkę whisky i syrop. Kluczyk pasował do szuflady biurka w gabinecie. W środku leżał akt własności domu. Trudno, jak nie będzie innej rady, to go zostawię.

Od chłopaczka sprzedającego na dworcu gazety za kilka pensów zakupiłem najnowsze wydanie „Przeglądu Sportowego”, czy jak się to pismo nazywało. Kasę znalazłem oczywiście w portfelu. Poza nią była tam jeszcze moja wizytówka i karta członkowska klubu Dobrze Urodzonych. Będę tam musiał wpaść – pomyślałem – ale na razie do Mirabelle.

Czekała na mnie w ogrodzie. Jako, że puściłem w Amery-

wnętrzu odbywała się dyskusja, którą trudno nazwać dżentelmeńską. Kilku naukowców wydzierło się na bogu ducha winnego profesora Alberta Tipple. Na razie postanowiłem się nie wtrącać. Wziąłem tylko jedną z kart magnetycznych i wróciłem do domu. Siedemdziesiąt Trzy uganiał się za jakąś mysz. Dalem mu do powąchania kwiatek. Trochę mu się we łbie zakręciło i odczepił się od myszki. Była tak przerażona, że nie protestowała, gdy chowałem ją pod surdut. Po pewnym czasie kocur wytrzeźwiał. Kiedy pokazałem mu kartę magnetyczną, rzucił się na nią i dorobił kilka dziurek. O to mi chodziło.

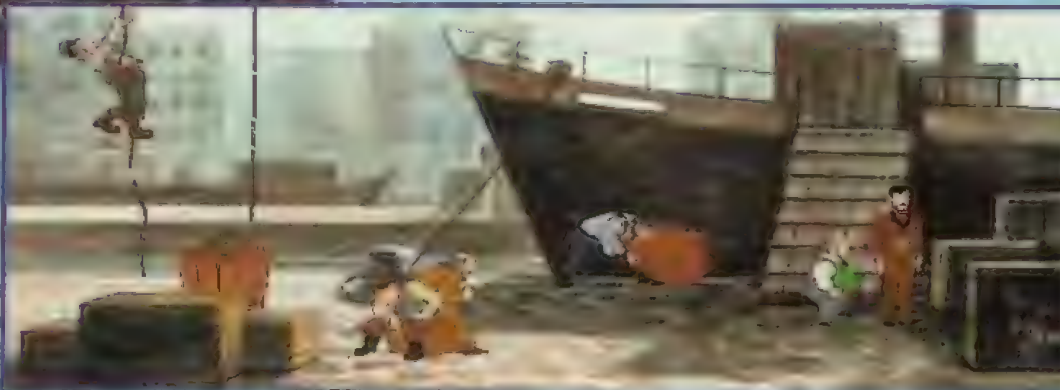
Pojechałem do klubu. Earl jak zwykle grał w golfa. Na dodatek był zdenerwowany, bo już dość długo czekał, aż sługa przyniesie mu whisky. Wyszedłem do hallu, dolałem do kieliszka syropu i kazałem lokajo-

Kiedy chciałem podać kolegom najnowszą gazetę, mój wzrok padł na tabelę rezultatów wyścigów konnych. Na wierzchowca, za zwycięstwo którego bookmacherzy płacili tysiąc do jednego, postawiłem cały dom. Wychodząc zabrałem z hallu pudełko tabaki.

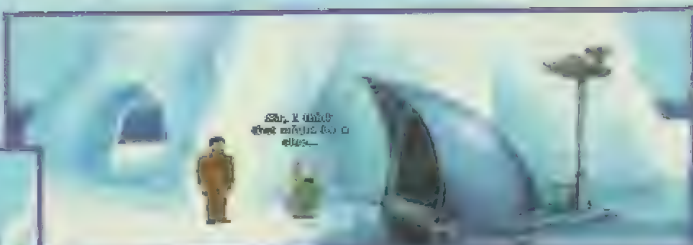
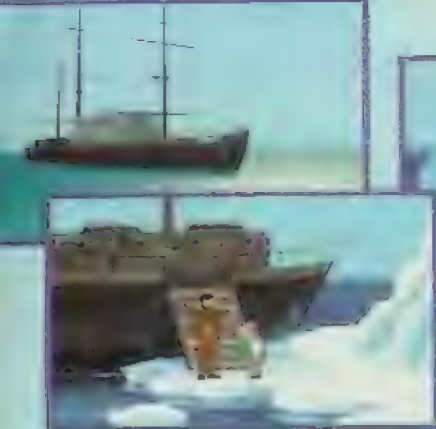
W dokach uciąłem sobie pogawędkę z szefem portu. Opowiedział mi o kapitanie Nematode, który pomagał doktorowi Dinsey w eksperymentach oraz o poszukiwaniach wyspy zwanej „Oknem Pantery”. Portowcy był strasznie miły, toteż opuściłem go z żalem. Dzięki wizytówce Earla dostałem się na audiencję do królowej Victorii. Używając swych dyplomatycznych zdolności wydobyłem od niej dwa glejty: jeden stwierdzający, że wykonuję ważną misję z polecenia władczyni Wielkiej Brytanii, a drugi pozwalający na wypłynięcie z portu.

tam kobietę lekkich obyczajów robiącą nieprzyzwoite zdjęcia. Wcisnąłem jej kit, że jestem producentem filmowym i poszukuję ładnej aktorki. Naïwne dziewczę uwierzyło mi do tego stopnia, że pozwoliło mi „pożyczyć” aparat.

ce wszystkie pieniądze i nie przywiozłem jej żadnego prezentu, oznajmiła mi, iż ze ślubu nici. Ale pierścionka oddać nie chciała. Ze spuszczoną głową odszedłem, by po raz ostatni coś dla niej zrobić. Kazałem służącej przygotować herbatę. Szybko się uwinęła. Zdą-







było dużo trudniej. Na początku uważałem, że to niedorzeczne, żeby taki dzentelmen jak ja musiał przynosić komuś posiłki, ale profesor

przekonał mnie, że to dla dobra nauki. Udałem się więc do baru w Whitechapel i zamówiłem żarcie. Barman nie chciał go wydać, twierdząc, że nie obsługuje ludzi, których ręce nigdy nie splamiły się pracą. Aby mu pokazać, że jest w błędzie, musiałem wypić kufel Napoju Prawdziwych Mężczyzn. Bardzo mocnego napoju.

Gdy profesor otrzymał obiad, oznajmił, że za moment wsiada do rakiety. Ubił go, by wziął ze sobą mnie i Mossopa. Powiedziałem, że chcę koniecznie zrobić zdjęcie Ziemi z Księżycą. Uwierzył, gdy wylegitymowałem się aparatem i prosiłem do flesza powstałym po dolaniu whisky do tabaki. Po chwili siedzieliśmy w trójkę w rakiecie.

Konsumując lunch Tipple wyraził obawę, że z powodu zabrania nadprogramowej ilości pasażerów, możliwe jest ominięcie Księżycy i poszybowanie w niezbadaną przestrzeń kosmiczną. Musiałem temu zapobiec. Wziąłem skafander, łopatę i młotek. Tym ostatnim puknąłem w rurkę tlenową – odpadła. Należało tak ustawić przyrząd sterowania, abyśmy lecieli z odpowiednią prędkością, a Księżyc widoczny był dokładnie pośrodku okna. Najpierw zajęłem się dźwignią silnika. Przesunąłem ją do takiej pozycji, aby dźwignia poziomu można było swobodnie manewrować (wcześniej wracała cały czas do pozycji centralnej). Obie ustawiłem na jednej wysokości. Odpowiednie nakierowanie trzeciego lewarka nie nastęrczało żadnych trudności. Całość zablokowałem rurką tlenową. Dolecieliśmy.

Na miejscu wyszła na jaw chciwość profesora. Był przekonany, że księżyc zbudowany jest z sera i chciał zbić na tym majątek. Ja, jako jego asystent miałem dostarczyć mu próbki. Pierwszą rzeczą, jaką uczyniłem na Księżycu, było ustawienie aparatu i pstryknięcie fotki. Cały sprzęt trochę przy tym ucierpiał, więc nie dane mi było zwrócić go. W jaskini natrafiliśmy na przepaść. Tu przydał się Robert. Wjechał do mniejszej groty, do której ja z pewnością bym się nie zmieścił. Patrząc przez dziurę w ścianie mogłem nim kierować przy pomocy pilota. Robert

ciek. Mossop, gdy go podrzuciłem, zerwał angielską flagę. Ten ciemajda nigdy niczego nie potrafi zrobić sam. Kawalkiem materiału zatkałem rurę w korytarzu prowadzącym do kajut. Na mierniku ciśnienia wskazówka minimalnie się odchyliła. Aby się przesunęła do żądanej pozycji, musiałem dmuchnąć w ogień dudami.

## KAPITAN NEMATODE

Gdy przepletywałem się koło lodowca, coś błysnęło. Postanowiłem to sprawdzić. Instynkt mnie nie zawiódł. Trafiliśmy z Mossopem do łodzi kapitana Nematode, który natychmiast... wziął nas w niewolę. Zabrał nas do swej podwodnej bazy. W trakcie drogi umówi-



przejechał na drugą stronę przepaści i zbudował mi most.

W następnej jaskini zrobiłem użitek z łopaty. To, co wykopałem nie wyglądało na ser, tylko na kawałek minerału. Wróciłem do rakiety i ironicznie zapytałem, w czym mam przynieść próbki. Ku memu zdziwieniu otrzymałem specjalny przyrząd. Na zewnątrz użyłem go na znalezionym kamieniu. Ekstrakt pokazałem profesorowi. Wyzwał mnie od oszustów i złodziei, ale zgodził się na natychmiastowy powrót na Ziemię. Był tylko jeden problem – ponieważ urwałem rurkę tlenową, w rakiecie zaczęło brakować powietrza. Ufny w swoje zdolności chemiczne oraz szczęście (a może w odwrotnej kolejności) polecam resztki materiału Vitriolem. I tym razem mi się udało. Lądowanie na dachu domostwa Tipple'a do miękkich nie należało, ale wszyscy wyszli z niego cało. Ze zdjęciem „Oka Pantery” popędziłem na statek.

## SS FARRAGUT

Na mostku poznałem kapitana Scotta. Był to bardzo miły człowiek, ale sprawiał wrażenie, jakby nie do końca znał się na swoim rzemiośle. Na dodatek zgubił gdzieś swoje mapy. Poratowałem go tą otrzymaną od portowego. Pierwszy cel jaki postawiłem brzmiał: odnaleźć kapitana Nematode.

W trakcie rejsu wysiadły silniki. Były dwa wyjścia: albo wrócić do portu i naprawić je tam, albo zrobić to na morzu. Pierwsza opcja pociągała ze sobą stratę czterech dni, druga – czterech godzin. Jako że czasu miałem niedużo, wybrałem drugą wersję. Na pokładzie znalazłem bosak, w jednej z kajut dudy (taki instrument muzyczny – rodzaj góralskiego akordeonu) i igłę z jeża, a w maszynowni śrubokręt i oliwiarę. Igłę włożyłem do miernika. Wskazywał zerowe ciśnienie pary w rurach. W drugiej kajucie wykręciłem śrubokrętem okno. Zakryłem nim dziurę w pokładzie. Ruchomy wieszak naoliwiłem i przyciągnąłem bosakiem.

Podszedłem do stojącego marynarza. Nie był zbyt rozmowny, za to splunął sobie siarczyście. Jego ślina posłużyła do zablokowania koła znajdującego się pod miernikiem. Pozostawało już tylko zatamować prze-

lem się z nim, że uwolni nas jeśli zgadnę, dlaczego jego pasją są poszukiwania Atlantydy. Odpowiedzi należało szukać w bazie, więc od razu przystąpiłem do jej zwiedzania.

Po chwili wędrówki trafiliśmy do pokoju z organami. Przypomniaty mi się lekcje, które brałem za młodu. Siadłem i zacząłem grać. Muzyki co prawda nie stworzyłem, ale z jednej rury wypadł stos listów. Przeczytałem je w następnym pomieszczeniu w obecności Mossopa. Były to listy miłosne, które kapitan adresował do syren rzekomo zamieszkujących Atlantyde. Więc to dlatego Nematode szuka zaginionego ładu – wzdycha do tych pięknych stworzeń. Zabrałem skafander nurka i wróciłem do łodzi. Kapitan, chciał nie chciał, obietnicy musiał dotrzymać. Zawarłem z nim kolejny układ: ja miałem mu pokazać Atlantyde, a on mi wyspę Dinsey. Na SS Farragut dałem Scottowi zdjęcie z Księżycą. Już wiedział, gdzie płynąć.

Oknem Pantery okazała się mała tropikalna wyspa. Zakładając, że była zamieszkała, wystąpiłem Mossopa na pertraktację z tubylcami, a sam przystąpiłem do jej oględzin. Z plaży wziąłem kamień, w dżungli zerwałem trochę bluszczu, a z nad jeziora jagody. Po odpowiednim złożeniu tych rzeczy otrzymałem całkiem fajną figurkę. Zaniósłem ją w darze wodzowi tutejszego plemienia, w łapy którego Mossop zdążył już wpaść. Był w niezłych opałach. Wódz w podziękowaniu za prezent postanowił mi pomóc w poszukiwaniach Atlantydy. Jego przewodnik zaprowadził mnie do Jaskini Węża, do której nikt nigdy nie odważył się wejść. Ja musiałem.

Kościotrupowi zabrałem szablę. Użyłem jej do odciążenia bluszczu we wcześniejszej grocie. Z gałęzi spadł koala. Położyłem go na kafelku wystającym z ziemi tuż obok leżącego kościotrupa. Dzięki temu mogłem przejść między ośczechami. Następną przeszkodą był potok lawy. Dokładnie nad nim, w suficie zauważyłem korek. I wtedy przypomniało mi się jezioro. Wróciłem na górę, wskoczyłem w skafander i zanurkowałem. Tak jak myślałem, odnalazłem korek i bezzwłocznie go wyciągnąłem. Schłodzona lawa zastygła i mogłem po niej przejść. Kolejne pomieszczenie całe świeciło

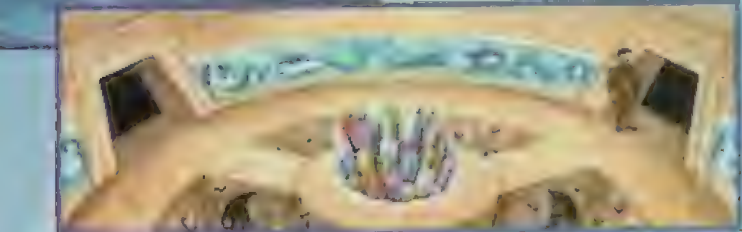
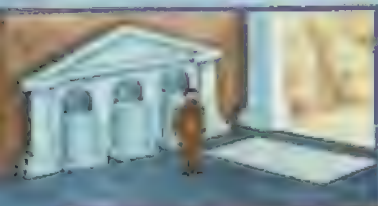
Wpadłem również do baru. Mężczyzna stojący przy barze był mocno zakatarzony, więc podałem mu chusteczkę. Smarknął w nią potężnie, po czym oddał. Wytarłem ją w filizankę z herbatą, którą następnie zawiozłem Mirabelle. Kiedy jeszcze postraszyłem ją myszą, podskoczyła tak raptownie, że z palca ześliznął się jej pierścionek. Wróciłem do Whitechapel. Na tyłach baru urzędował gość zajmujący się podrabianiem dokumentów. Płacąc pierścionkiem zleciłem mu stworzenie ze starego i nowego wydania Przeglądu Sportowego numeru z odpowiednią datą i wynikami wyścigów konnych. Zostawiłem go sam na sam z robotą. Kilka chwil później wróciłem i zabrałem podrobioną gazetę. Gdy koledzy z klubu zobaczyli, że mój koń wygrał, natychmiast zgodzili się wystawić statek i załogę.

W dokach okazałem drugi glejt królowej, a za ciastko imitujące cygaro otrzymałem mapę świata. Już miałem wypływać, gdy nagle uzmysłowiłem sobie, że nie mam zielonego pojęcia, jaki obrać kurs. Pojechałem więc do Instytutu Nauk, mając nadzieję, że tam znajdę odpowiedź.

## NA KSIĘŻYCU

Do slotu włożyłem zepsutą kartę magnetyczną. Coś tupnęło, coś szurnęło, coś buchnęło i maszyna siadła. Naukowcy byli wściekli. Tylko profesor Tipple skakał z radości. Zaprosił mnie do swego domostwa i zaproponował, abym pomógł mu w doświadczeniach. Oczywiście zgodziłem się. Zmieszałem whisky z tabaką i pojechałem do jego rezydencji. Profesor poprosił mnie o przyniesienie pilota sterującego robotem o imieniu Robert, flaszki Vitriolu oraz obiadu.

Pierwsze dwie rzeczy znalazłem w laboratorium, o czym od razu zawiadomilem Tipple'a. Z jedzeniem







blaskiem kryształów, których wszędzie było pełno. Z kupki leżącej pośrodku komnaty wydobyłem niebieski i poczłapałem dalej. Naoliwiłem wiodę i zjechałem do centrum... Atlantydy!

Na stadionie znalazłem czerwony kamień, a w sali tronowej jeszcze cztery kryształy. Wróciłem do pomieszczenia, w którym stały trzy beczki. Ustawilem na nich trzy kryształy, kolejno od lewej: fioletowy, zielony i niebieski. To otworzyło podwodny tunel i Nematode mógł płynąć do wnętrza Atlantydy. Wręczył mi potrzebne mapy, choć raczej nie był zachwycony nieobecnością syren. Mossopa wykupiłem za kamień znaleziony na stadionie i razem wróciliśmy na okręt. Używając map Nematode'a Scott niemal dopłynął do wyspy Dinsey, gdy nagle...

Na horyzoncie pojawił się statek z piracką banderą. Dowodził nim Ralph Kingpeace. Mnie i Mossopa wziął do niewoli, a Scottowi kazał odpłynąć. Po chwili wyjaśnił mi, że wszedł w spółkę z doktorem Dinsey i że mamy być następnymi ofiarami eksperymentów.

#### WYSPA DINSEY

Kingpeace otransportował nas na samą wyspę, gdzie po krótkiej wymianie uprzejmości z szalonym naukowcem trafiliśmy do klatki. Trzeba się było jakoś wydostać. Mając nadzieję, że właściciel zielonych macek, podobnie jak Siedemdziesiąt Trzy, ma wszczone ludzkie pierwiastki, poprosiłem go o pomoc. Następnie, opowiadając jakieś głodne kawałki kazałem słudze odnieść się pod ścianę. Tam macka zrobiła z nim porządek, po czym otworzyła naszą klatkę. Cichutko zakradliśmy się do laboratorium.

Z pudełka łączącego na ziemi wyjąłem łarcę i zapaloną rzuciłem za aparat. Dinsey chyba oglądał, bo nic nie słyszał. Obejrzałem

### Virgin '96

1 CD  
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD  
SVGA 32 ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapewnienie: listy  
PC CD (PC CD)

dokładnie konsolę. Obok jednej z dźwigni zauważyłem napis REVERSE. Oczywiście przesunąłem ją do tej pozycji. Byłem już gotów do konfrontacji z doktorem.

Postanowiłem udawać, że podobnie jak Kingpeace, chcę przejść na jego stronę. Wyglądało to tak realistycznie, że nawet Mossop dał się nabrać. Nakloniłem Dinsey'a, aby stanął na podeście i krzyknąłem na służącego, żeby pociągnął drugą wążkę – po chwili zastanowienia uczynił to. Doktor został rozłożony na czynniki pierwsze. Najgorsze było to, że zbliżał się wybuch całej wyspy, należało więc zwinąć. Uciekając, przyciskiem w ścianie obok lewych drzwi otworzyłem wszystkie klatki. Kingpeace odpłynął, ale niezbyt daleko, gdyż odłam skały spadł w sam środek jego okrętu zatapiając go. Nam pozostał latający wynalazek Dinsey'a. Natychmiast zrobiliśmy z niego użytek. Nie mam pojęcia, co strzeliło Mossopowi do głowy, kiedy prosił mnie o pomoc w pedalowaniu. Chyba będę musiał poszukać nowego lokaja.

Bamse



## BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Przasnyska 6a, Warszawa

tel. (0-22) 633-55-22, 633-52-82, fax: 639-73-52

PRACUJEMY PONADTAK  
tygodniowo  
9:00 - 17:00



Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKĄ KOMPUTER lub już go MASZ: stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymyśl ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTA.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. n łączną wartość przyjmujemy jako pierwszą wpłatę gotówkową

Bank udzielił Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW

JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu

CENY CIĄGŁE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

- \*RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
- \*PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
- \*DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!
- KUP RAZ A DOBRZE!

### JAK KUPIĆ KOMPUTER NIE WYCHODZĄC Z DOMU?

Możecie Państwo złożyć zamówienie telefonicznie. Jeden z naszych pracowników ustali szczegóły i poprosi o przesłanie odpowiednich dokumentów pocztą. Sporządzoną umowę przywiezie Państwu do podpisania Kurier.

UWAGA – umowę może podpisać tylko i wyłącznie osoba zaciągająca kredyt. Po podpisaniu umowa kierowana jest do banku.

Kurier pobiera od Państwa pierwszą wpłatę bankową min. 20% wartości sprzętu oraz opłatę kurierską w wysokości 60 zł (za pokwitowaniem).

Czas oczekiwania na dostawę komputera wynosi 7-14 dni od momentu otrzymania wymaganych przez bank kompletu dokumentów.

Sprzęt dostarczamy pod wskazany adres BEZPŁATNIE.

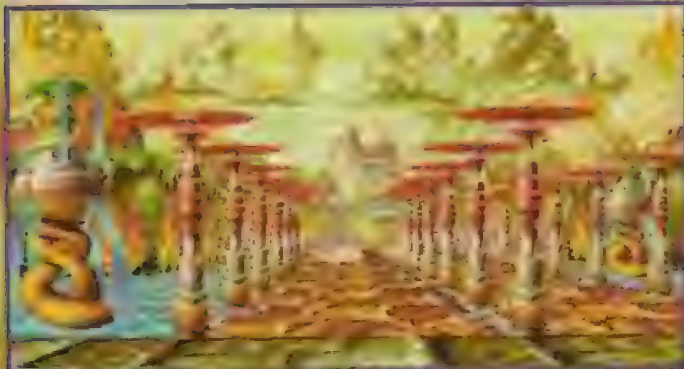
Prosimy o podanie telefonu kontaktowego gdyż ułatwi to nam porozumienie się z Państwem. Mieszkańców Warszawy i okolic zapraszamy osobiście do naszego biura.

### WARUNKI SPRZEDAŻY RATALNEJ

- Kredyt może być udzielony osobom mającym stałe zameldowanie na terenie Polski oraz posiadającym stałe źródło utrzymania.
- Nie wymagamy żyrantów.
- Minimalna kwota kredytu wynosi: 500,- dla mieszkańców Warszawy 650,- dla osób z pozostałej części kraju  
Maksymalna kwota kredytu: 10.000,- jednak nie więcej niż 8-krotnie dochody miesięczne brutto.
- Pierwsza wpłata minimalna wynosi 20% wartości kupowanego towaru.
- Koszty manipulacyjne wynoszą od 7.5% w zależności od wartości kredytu (ubezpieczenie kredytu, prowizja banku) i doliczane są do kredytu zaciąganego przez klienta.
- Okres spłaty kredytu wynosi: 3, 6, 9, 12, 18 i 24 miesięcy.
- Wymagane dokumenty dla osób fizycznych (PRACUJĄCYCH W PRYWATNYCH LUB PAŃSTWOWYCH ZAKŁADACH)
  - a) zaświadczenie o zarobkach z CZYTELNYM podpisem GŁÓWNEGO KSIĘGOWEGO lub DYREKTORA oraz numerem telefonu do zakładu pracy. Umowa o pracę musi być zawarta na minimum miesiąc dłużej niż okres kredytowania.
  - b) dwa dokumenty tożsamości do wglądu, w tym dowód osobisty.
  - c) ksero czterech stron z dowodu osobistego (1 – zameldowanie, 2 – pieczętka o zatrudnieniu, 3 – ze zdjęciem, 4 – numer dowodu osobistego).
  - d) ksero strony ze zdjęciem z drugiego dowodu tożsamości (PASZPORT lub PRAWO JAZDY lub KSIĄŻECZKA UBEZPIECZENIOWA lub KSIĄŻECZKA WOJSKOWA).
- Wymagane dokumenty dla osób fizycznych prowadzących działalność gospodarczą:
  - dokumenty jak w punkcie 7 b, c, d, oraz
  - oryginał wpisu do ewidencji działalności gospodarczej do wglądu oraz jego kopia,
  - REGON jeśli wydano + kopia ksero,
  - ksero dowodów płatności ZUS za ostatnie trzy miesiące działalności.
  - Oryginały do wglądu.
- Dokumenty dla emerytów i rencistów, wiek maksimum 65 lat:
  - dokumenty jak w punkcie 7 b, c, d, oraz
  - ostatni odcinek renty/emerytury + kopia, DECYZJA ZUS o jej przyznaniu + kopia
- Osobom o nieregulowanym stosunku do służby wojskowej bank może odmówić udzielenia kredytu.
- Wylczenie zdolności kredytowej:
  - miesięczna rata może być równa miesięcznym dochodom brutto.
- Bank ma prawo odmowy przyznania kredytu bez podania przyczyny.
- Istnieje możliwość wcześniejszego spłacenia kredytu (mniejsze odsetki). Oprocentowanie zawsze jest łożone od aktualnego kapitału (zadłużenia).

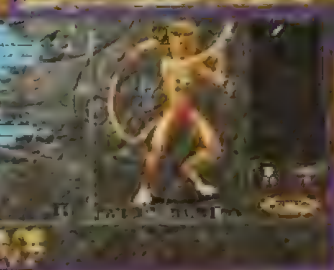
zdjęcia komputerów na str. 52





O ALBION. napisaliśmy już dwa słowa w SS'38, teraz czas na wyprawę po jego bajecznie kolorowych krainach.

Powoli staje się regułą, że im dłuższe opóźnienie gry, tym więcej osób będzie nią rozczarowanych. Po wielu miesiącach oczekiwań i szumnych zapowiedziach ukazał się wreszcie ALBION. Z przykrością stwierdzam, co zrobił też Micz w SS'38, że gra nie spełniła pokładanych w niej nadziei. To prawda, że spotyka się mnóstwo postaci, ale cóż z tego gdy z 99% nie da się porozmawiać, a większość tych bardziej rozmownych nie ma nic ciekawego do powiedzenia. W tej sytuacji odszukanie tej właściwej



wano sposobu liczenia obciążenia postaci. Czasami podniesione lub upuszczone przedmioty nie są uwzględnione natychmiast, a dopiero po zamknięciu okna inwentarza. Ponadto w obliczu dokładności obliczeń co do 1 grama śmieszny jest fakt, iż jeden członek drużyny może nieść wszystkich pozostałych łącznie z ich ekwipunkiem (bo jak wytłumaczyć ich przemieszczenie się jeśli są nieprzytomni?!). Jednak najzabawniejsze jest to, że mimo olbrzymiej liczby postaci można kraść do woli. Ani straż, ani nawet właściciel (!!!) prawie nigdy nie zwróci uwagi na to, że włamujesz się do skrzyni lub szafy (w całej grze tylko dwie osoby reagują na próby kradzieży).

Jestem jednak pewien, że te „drobiazgi” nie przeszkodzą żadnemu fanowi gatunków RPG i przygodówek w zanurzeniu się w przeogromny świat ALBION. Scenariusz gry jest tak obszerny, że tłumaczenie samych dialogów z wersji niemieckiej na angielską (grę napisali Niemcy) trwało prawie trzy miesiące! Gra mimo swoich usterek jest też bardzo przyjemna, przyjazna i miła, jak tylko potrafią być gry ze szkoły starych mistrzów. A do tego bajeczna kolorystyka... nie ma co narzekać.

## STATEK KOSMICZNY

Obudziłem się ze straszliwym bólem głowy... to znowu ten koszmarny sen... chyba będę musiał iść do lekarza. Szybko wstałem, zabrałem rzeczy z szafki i wyszedłem na korytarz, gdzie spotkałem moją dziewczynę Christine. W czasie gdy spałem, na statku zdarzył się wypadek, w którym zginął przedstawiciel rządu, z którym miałem odbyć misję badawczą.

Ignorując wezwania do stawienia się na odprawę, udałem się do mojego kumpla Joe'go. Ten, również zaciękawiony tym co się stało, podał mi kod wstępu na pokład serwisowy. Korzystając



z niego dostałem się do pokoju komunikacyjnego i zbadałem resztki konsoli. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu znalazłem tam broń i amunicję, którą



schowałem w szafce na pokładzie serwisowym. Po wyjściu z pomieszczenia strażnicy przeszukali mnie, ale oczywiście nic nie znaleźli, a ja wróciłem na pokład serwisowy i zabrałem broń. Następnie udałem się do pokoju Snoopy'ego i wziąłem stamtąd amunicję. Teraz byłem gotowy do odlotu.

## JIRINAAR

W czasie lotu nastąpiła oczywiście awaria i prom rozbił się na powierzchni planety. Okazało się, że zamiast na nie nadającą się do życia pustynię, trafiliśmy na zamieszkaną, w dodatku przez inteligentne istoty, świat. Po dwóch miesiącach rekonwalescencji i nauki miejscowego języka byliśmy gotowi rozpocząć poszukiwania sposobu powrotu na macierzysty statek.

Przywódca Klanu Łowców okazał się bardzo miły, udzielił nam wielu informacji o Iskai (tak się nazywali obcy) i w podzięk za resztki rozbitego promu dał klucz do magazynu, z którego zabraliśmy trochę broni, pieniędzy i żywności. Były tam również resztki statku, w których udało nam się znaleźć amunicję i stary zegar, który natychmiast włączyliśmy. Niestety w czasie poszukiwań zawałił się strop i zaatakowały nas miejscowe bestie. Po kilku walkach znaleźliśmy oskard i mogliśmy wrócić na górę wylizać się z ran.

Po powrocie do zdrowia wróciliśmy do magazynu i oczyściliśmy go ze wszystkich bestii – opłaciło się, bo za ich rogi dostaliśmy poniej sporą sumkę. Po wyjściu z budynku zostaliśmy zaprowadzeni do miejscowego przywódcy. Po krótkiej rozmowie zaoferował on pomoc w odszukaniu naszego statku i zaprosił nas na ceremonię dojrzałości, w której miał wziąć udział jego syn. Po skończonej audyencji zwiedziliśmy miasto i w sklepie z różnościami kupiliśmy kompas.

W czasie spaceru spotkaliśmy myśliwego Vrika i nabyliśmy od niego paralizujące owoce. Następnego dnia, po miłym noclegu w tawernie, poszliśmy do miej-



scowego trenera walki i trochę się podszkoliśmy. O dwunastej udaliśmy się na ceremonię. W jej trakcie nagle pojawił się zamaskowany... człowiek!!?? i zabił Akiira, przywódcę gildii Dji-Fadh. Niestety mordercy nie udało się schwytąć i zgodnie z miejscowym prawem ten obowiązek spadł na nas.

Razem ze strażnikiem porządku Drirrem udaliśmy się do historyka Frilla aby dowiedzieć się trochę więcej o ludziach mieszkających na tej planecie. Po wyjściu z jego pokoju podbiegł do nas inny strażnik i poinformował, że mordercę widziano w pobliżu gildii Dji-Kas. Czym prędzej się tam udaliśmy, ale ponownie nie udało się złapać zbiega, gdyż miał współnika. Po krótkiej sprzeczce został on odprowadzony do aresztu razem z sz-

minować paraliżującymi owocami kupionymi od Vrika lub ochłapami mięsa wykrojonymi z zabitych bestii. Po dotarciu do dziwnej narośli przypominającej Trii przekazaliśmy dowództwo Drirrowi. Ten ostrożnie dotknął jej i... mógł porozmawiać z Agrimem!!! Okazało się, że nie taki diabeł straszny jak go malują. Istota, w którą przeobraził się mag była łagodna i z chęcią nam pomogła, a gdy obiecaliśmy przynieść muzyczny kryształ powiedziała nam jak dostać się do tajemnej komnaty. Po rozmowie narodziła przesunęła się robiąc nam przejście.

W dalszej części budowlu, przy zwłokach człowieka znaleźliśmy dziwnie rzeźbiony sztyet, a w stole śmieci zdobiony miecz. Po powrocie do miasta kupiliśmy kryształ



mu kryształ. W drodze powrotnej połączyliśmy błyszczącą drogą świecące krzaki znajdujące się w największej komnacie co otworzyło wejście do komnaty z trzema słupami Światła Bogini. Po ich dotknięciu poczuliśmy się znacznie lepiej. Wróciliśmy do miasta, pożegnaliśmy się z Fasiirem i Bradirem, zrobiliśmy ostatnie zakupy, potrzebaliśmy u starego łowcy i byliśmy gotowi do drogi.

#### GRATOGEŁ

Jak się okazało cały ten kontynent był zamieszany przez plemiona Celtów.

Statek wynajęty przez Sebastianah wysadził nas niedaleko wioski Klouta. Niestety jej król nic nie słyszał o statku, który spadł z nieba, a co więcej – wyśmiał nas. Z dobrotliwym uśmiechem stwierdził, że jeśli chcemy kontynuować te szalone poszukiwania to nasza sprawa, ale nie dostaniemy pozwolenia na opuszczenie kontynentu zanim nie dostarczymy mu amuletu płodności od druida Bero mieszkającego w Arjano.

Cóż było robić? Przeszliśmy przez mostek i po krótkim marszu wzdłuż rzeki dotarliśmy do wioski Vanello. Niestety i jej król nic nie słyszał o naszym statku. Drogą prowadzącą na północ doszliśmy do siedziby druidów. Z krótkiej rozmowy z ich przywódcą dowiedzieliśmy się, że Celto-  
wie są tu już od 2000 lat!!! Po wysłuszeniu naszej sprawy Nemos zmarł i się i powiedział, że Bero udał się do Drinno, podziemnych kon-

d y g n a c j i opuszczonych w czasie dawnej wojny pomiędzy dwoma odcłanami druidów. Oczywiście nie mieliśmy wyboru i musieliśmy ruszyć na jego poszukiwania. Gdy oznajmiliśmy to druidowi ten ucie-

szyl się i przedstawił nam Mollthasa, niemego i głuchego syna Bero, który z chęcią przyłączył się do naszej drużyny. Po zaopatrzeniu się w zapas pochodni i linę zeszliśmy do Drinno.

#### DRINNO

Opuszczone komnaty były pełne pułapek, ale szczęśliwie wszystkich udało się nam uniknąć. Dopiero gdy ocaliliśmy do elektrycznego pola, utknęliśmy na dłużej. Drirr chciał się poświęcić dla dobrej drużyny, ale nie pozwoliliśmy mu. Po dłuższych poszukiwaniach znaleźliśmy za olbrzymim płomieniem przycisk otwierający tajne przejście.

Na niższych poziomach niektóre ściany były tak zniszczone, że dało się je wyburzyć oskar-  
dem robiąc w ten sposób nowe drzwi. Jedno z badanych pomieszczeń wyglądało na pułapkę, ale postanowiliśmy spróbować. Wprawdzie po wejściu na zieloną płytę za nami pojawiły się czerwone, ale droga do skrzyni stała otworem. Po jej opróżnieniu ruszyliśmy biegiem do wyjścia i opuściliśmy krainę zamykając goniące nas potwory.

Na najniższym poziomie Drinno znaleźliśmy żywego Bero i szczęśliwi wróciliśmy na górę. Wdzięczny druid dał nam amulet siły, który powinien pomóc królowi Klouty. Mollthas i Sira zakochali się w sobie w czasie tej wyprawy i młody druid postanowił przyłączyć się do naszej drużyny. Po oddaniu królowi amuletu otrzymaliśmy pozwolenie na opuszczenie kontynentu i czym prędzej ruszyliśmy w dalszą podróż na Maini.

ciąg dalszy nastąpi...

C(w)alinezka

## BlueByte'96

486DX/33 = 8 MB RAM = 8 MB HDD  
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor  
CD-ROM (PC CD)

132 zł

W świat nie wzmianowany na AD&D, dużo tekstu, postać i przedmiotów, średniowieczny klimat  
Proszę: trochę żył staneswiecki, brak pomyślow

# ALBION

CZEŚĆ 2

lem gildii Fasiirem, którego oskarżył o wydanie mu rozkazu współpracy z zabójcą. Po wyjściu z budynku podbiegł do nas strażnik i powiedział, że pasterz widział mordercę w pobliżu ruin starego budynku gildii.

Po zaopatrzeniu się w duży zapas pochodni opuściliśmy miasto i udaliśmy się na zachód, a po przejściu przez most – na północ. Napotkany pasterz udzielił nam dokładniejszych informacji o położeniu ruin. Kierując się nim, poszliśmy na północ nad brzeg jeziora, następnie na wschód aż do starej drogi, która doprowadziła nas do walącego się mostu. Po jego przekroczeniu byliśmy na miejscu. Z dużą ostrożnością weszliśmy do porośniętej roślinami budowli.

#### RUINY

Niestety, zrujnowana budowla była zamieszana przez wiele bestii oraz różne dziwaczne stworzenia. Na szczęście te ostatnie moż-

na Agrima i poszliśmy do historyka Frilla. Ten powiadomił nas, że sztylet należy do rodziny Bradira, który przejął kierowanie gildią Dji-Fadh.

W budynku gildii odszukaliśmy Bradira i pokazaliśmy mu sztylet. Nieoczekiwanie mag zaatakował nas, ale udało się go pokonać i po opatrzeniu ran został odprowadzony na przesłuchanie. W jego trakcie okazało się, że Akiir sam zlecił własne morderstwo aby zemścić się na Fasiirze i skłonić swoją córkę Sirę do odejścia z gildii Dji-Kas.

Sebainah podziękował nam za rozwikłanie tej tajemnicy i poinformował, że statek dla nas został już przygotowany i możemy odpłynąć w każdej chwili. Ku naszemu zdziwieniu Drirr postanowił przyłączyć się do naszej drużyny na stałe, a w jego ślady poszła osierocona Sira.

Przed odpłynięciem udaliśmy się do Agrima i oddaliśmy mu y



DEMO - CD'38

DEMO - CD





Ostatnio obrodziły przygodówki. THREE SKULLS OF THE TOLTECS, zrealizowana przez duet WARNER INTERACTIVE - REVISTRONIC INDUSTRIAL PROGRAMS, należy do grupy tych najciekawszych, tych, w które naprawdę warto pograć.

„Trzy czaszki...” są jedną wielką komedią. Na szczęście nie jest to nabijanie się z gracza – wręcz przeciwnie, spędzając którąś z rzędu godzinę przed monitorem nie można powstrzymać śmiechu. Zabawne jest niemal wszystko – od animacji i karykaturalnych kształtów postaci i otoczenia, poprzez wydarzenia, aż do sposobu mówienia aktorów, a nawet tradycyjnych „napisów” na końcu gry. Wśród tzw. testerów pojawia się nazwisko Conchita Martinez Vicario, które kibice tenisa ziemnego rozpoznają jako zlepek nazwisk dwóch świetnych zawodniczek Conchity Martinez i jej koleżanki Sanchez-Vicario. Proponuję również wsiuchać się w mowę francuskiego żołnierza strzegącego wrót klasztoru. To, jak akcentuje niektóre wyrazy wywołało u mnie taki atak śmiechu, że mało nie dostałem przepukliny.

Intryga świadczy o tym, iż gra nie powstała z myślą o przekazaniu ja-



turalny charakter, do złudzenia przypominający kreskówki Disney'a. Animacja, choć również bardzo ładna, to jednak odbiega poziomem od tej, którą oglądaliśmy w TORIN'S PASSAGE. Posiada



Sterownik to klasyczny SCUMM, ale jeszcze uproszczony. Komenda na pierwszy rzut oka jest osiem, ale w praktyce wychodzi ich sześć, gdyż polecenia wykluczające się, takie jak Otwórz i Zamknij oraz Weź i Daj podświetlają się razem.

THREE SKULLS OF THE TOLTECS to gra naprawdę dobra, wręczająca, zapewniająca wiele godzin dobrej zabawy. Nie po raz pierwszy mamy do czynienia z sytuacją, że

choć w klepsydrze jest to co jest, to posiadacze komputerów 486/DX2 i słabszych niewiele będą

# 3 SKULLS OF THE TOLTECS

**CZĘŚĆ 1**

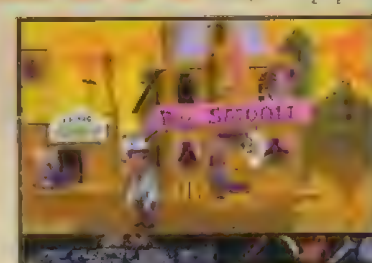
kichś wartości poznawczych, tylko w celu zapewnienia rozrywki: legenda głosi, że kluczem do wielkiego skarbu plemienia Tolteków są trzy złote czaszki. Skarb znajduje się podobno w Arizonie. Mamy rok 1866. Jest kilka osób żywotnie zainteresowanych zagamięciem trzech czaszek i obroniem się do świadectek Tolteków. Nikt jednak nie zamierza ustąpić, dzielić się, ani dochodzić swych roszczeń uczciwymi drogami. O całej sprawie przypadkiem dowiaduje się młody kowboj Fenimore Fillmore i postanawia również poszukać złota. To w jego postać wcieli się gracz.

Równocześnie rozwijają się inne wątki: walka meksykańskich rewolucjonistów z wojskami francuskimi, czy spór mieszkańców miasteczka i okolic z Ligą Antyalcoholową. Dużym atutem gry są ciekawe i trudne zagadki oraz częste zwroty akcji – nie raz krew mnie zalała, gdy już miałem czaszkę w ręku, a tu nagle jakiś obdartus mi ją zabierał.

Kolejną zaletą jest oprawa graficzna. Kolorowe plansze z dużą ilością szczegółów czy cieniowanie bohaterów prezentują się naprawdę znakomicie. Jak już wspominałem, postacie i inne obiekty mają karyka-

zdecydowanie mniej klatek. Poza tym jest kilka faktów dowodzących, że nad grafiką należało jeszcze popracować. Parę elementów, jak np. słońce można było narysować lepiej. W niektórych momentach fragmenty obiektów są przesunięte o kilka pikseli i „nachodzą” na inne.

Na plus na pewno można zaliczyć muzykę. Podkłady często się zmieniają, tak, że nie ma możliwości, aby któryś z nich się znudził. Syntezą mowy nie została dopracowana. Owszem, bohaterowie wypowiadają się wyraźnie, ale większość z nich we wszystkich sytuacjach mówi tak samo, tym samym tonem, bez żadnego zabarwienia emocjonalnego. Realistyczne odgłosy otwierania drzwi czy



mieć z nich radości. Na takich maszynach zamiast kreskówki mamy komiks, tyle, że z muzyką i syntezą mowy. Nawet na Pentium 90 z pozycywnym odtwarzaczem kompaktów animacja nie była płynna. Ach, ten postęp...

Bamse



talentu kopyt są już w grach „obowiązkowe”, dlatego nie będę się w tym miejscu rozpisywał, natomiast fajnie brzmiały mocniejsze akcenty w podkładzie muzycznym w momentach, gdy zachodziło coś ważnego, na przykład pokazywała się jakaś czaszka.

**Warner'96**

FC D63 1 CD  
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ CUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: listopad  
Optima Bie (PCCB)

Do grafiki, muzyki, plansze jaja  
Przedkonne głosy aktorów





PIRATES na swoją „złotą wersję” musieli czekać okragle dziesięć lat, WIZARDRY 7 zaledwie cztery. Wcześniejsze części tej serii giną w pomroce dziejów, do dziś zachowało się właściwie jeszcze tylko WIZARDRY 6, wyglądające mniej więcej jak DUNGEON MASTER. Reszta to już zupełna prehistoria...

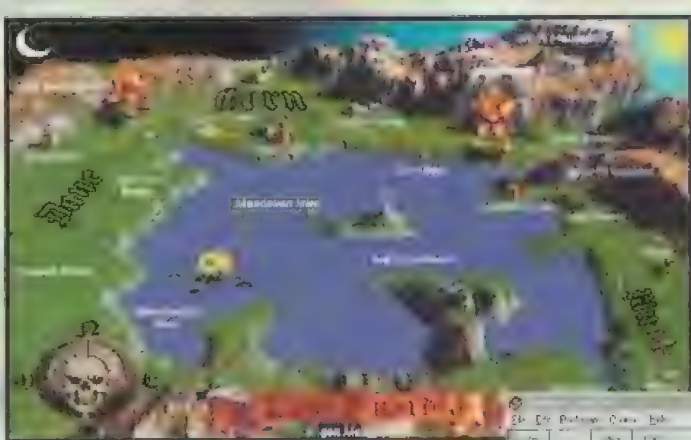
WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT doczekało się tej swojej wersji pod Windows'95, które powiedzmy stanowią jeszcze raz – jest dobrą platformą do grania. W nowej wersji program został wzbogacony o porcję filmików i muzykę wykonywaną przez muzyków z Wave-Table. Zmieniono nieznacznie rozkład interfejsu, zaś sama grafika pracuje oczywiście w rozdzielczości

wające na skuterach panienki), co może się trochę kojarzyć z jednym ze światów AD&D o nazwie Spelljammer. Podróżuje się po zróżnicowanym terenie, ale cały czas ciasnymi korytarzami.

Równolegle z naszą misją, pozostałe postacie również szukają



Astral Dominae. Można się dowiadywać co się z nimi dzieje, gdyż niezależnie przemieszczają się z miasta do miasta. Gdy zbyt późno dowiemy



wskaznika, postać czytająca mapę dostrzeże na niej coraz więcej szczegółów. Podobnie, żeby pływać niezbędne jest, by wszystkie postacie posiadały odpowiadającą temu cechę na odpowiednio wysokim poziomie.

Rzecz, która powoduje iż rasowi fani RPG przyznają WIZARDRY mistrzostwo świata, jest niesamowita

jest to najlepszy RPG, w jaki kiedykolwiek grali. Z pewnością WIZARDRY 7 stanowi drugie obok BE-TRAYAL AT

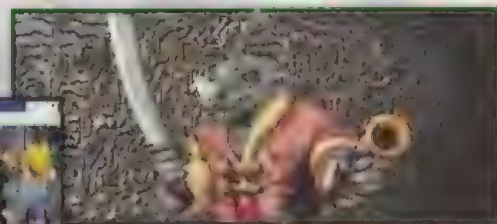
# WIZARDRY GOLD



640x480. Szczerze mówiąc nie odczuwa się postępu, gdyż to wciąż to samo małe okienko z 1992 roku.

Intro zaczyna się scenami, gdy władca Alotheides wysyła na planetę Guardię grupę śmielców z misją odnalezienia Astral Dominae. Równocześnie docierają tam inne frakcje wojowników, również pragnące zdobyć ów artefakt. Najpotężniejsze wśród nich jest stronnicwo, na którego czele stoi Mroczny Uczony, mający u swego boku piękną i zarazem zabójczą Vi Domina. Konkurują z nimi frakcje T'Rang i Umpani, potem do akcji wchodzi kolejne. Każda frakcja niezależnie będzie próbowała odszukać Astral Dominae.

Poruszamy się w czterech kierunkach, w sposób dokładny jak z EYE OF THE BEHOLDER. Świat gry stanowi mieszaninę fantasy i science fiction (tru-



się o tym, gdzie znajduje się jakiś ważny dla akcji przedmiot, może się zdarzyć, że któraś z frakcji już go sobie przywłaszczyła. Nie pozostałe wtedy nic innego, jak ją tropić. Z podobnym rozwiązaniem spotykamy się między innymi w BLADE OF DESTINY również firmy SIR-TECH.

Potwory w WIZARDRY 7 dzielą się na wędrowne i osiadłe. Idąc na przykład lochem nie zauważymy, gdy wchodząc do danej lokacji natkniemy się na jakiegoś przedstawiciela tych ostatnich. Po prostu z boku ekranu wyskakują bestie i automatycznie rozpoczyna się rozgrywana w turach walka.

Każdą z postaci można szkolić w wybranym kierunku, dodatkowo w trakcie wyprawy każda z nich może zmieniać swoją profesję. Przykładową cechą jest umiejętność odczytywania map. Jeśli członkowie drużyny mają ją na niskim poziomie, mapę widać w bardzo niewyraźny sposób. Wraz ze wzrostem wspomnianego

złożoność świata gry. Wielość artefaktów i ogromny teren gry to jeszcze nic wobec tego, ile każda postać posiada

cech i jak ważne jest ich przełożenie na akcję. W wielu grach RPG postaciom przyporządkowane jest mnóstwo wskaźników, lecz ich wpływ na relację postać-świat gry jest czysto iluzoryczny. Autor WIZARDRY 7 David Bradley praktycznie w pojedynkę dokonał programistycznego wysiłku, by stworzyć tak rozbudowany system. To dlatego pierwotna wersja COTDS w tak wielu miejscach (na przykład przy pojawianiu się potworów) miała znaczne przestoje.

Spora część ludzi, którym po co najmniej miesiącu intensywnego grania udało się skończyć CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, twierdzi, że

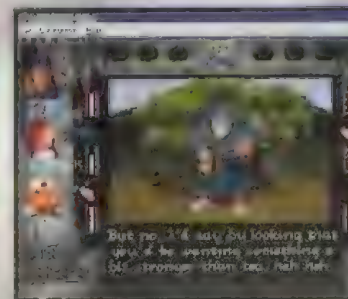
KRONDOR czołowe osiągnięcie komputerowego RPG. Dlaczego więc wersja Gold otrzymuje u nas 70 procent, a nie 95? Z prostego powodu – to tylko kosmetycznie poprawiona wersja gry mającej już cztery lata i siłą rzeczy noszącej już pewne oznaki starości. To cały czas dobra gra, ale obecnie dla wyjątkowo ograniczonego grona odbiorców.

Micz

## Sir-Tech'96

PC WINDOWS 95 1 CD  
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD  
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

**W:** przeogromny świat gry, rozwój postaci zbliżony do rzeczywistości. Można grać miesiącami!  
**Przebieg:** zaawansowane kosmetyczne poprawki w stosunku do wersji sprzed czterech lat. Gra tylko dla dorosłych.







dym z nich (kłania się starożytnym THE GOONIES) występuje się innym członkiem klanu Blubów. W jednym rozdziale kieruje się nawet poczynaniami dwójga kosmitów, mogąc przełączać się pomiędzy

#### Matka Polka or something???

puszcza i jak to jest animowane, niechaj pozostanie słodką tajemnicą.

W trakcie akcji nie trzeba dokonywać cudów: użycie przedmiotów jest w miarę oczywiste. Zdarzają się mo-

nurtu" gier przygodowych. Często są one nazywane grami dla dzieci, czasem wręcz używa się określenia

interaktywne komiksy (ang. interactive cartoons), które mimo wszystko wydają się w stosunku do adresata

nieco deprecjonujące. Wydawana przez COKTEL VISION seria PLAY-TOONS, wychodząca sobie po cichu, nie cieszy się wielką popularnością, będąc klasycznym przykładem komediowej gry przygodowej

Jak zwykle po historycznym wstępie, czas powrócić na ziemię. Do zrecenzowania jest nowa zwiariowana przygodówka i ktoś to musi zrobić. Wyszła ona ze stajni PHILIPS MEDIA, a nazywa się... DOWN IN THE DUMPS. O co w niej chodzi?

Oto rodzinka Blubów odbywa przejażdżkę w swym latającym spodku dokoła galaktyki. Dziwnym zbiegiem okoliczności pasażerowie trafili na planetę Ziemię, w trakcie czego ich pojazd kosmiczny ulega awarii. Sciga ich cały czas grupka międzygalaktycznych złoczyńców, ale także miejscowi dadzą się sympatycznym Blubom we znaki.

Akcja została podzielona na pięć rozdziałów, w każ-

nym. Zabawę można rozpocząć od dowolnego z epizodów, w każdym przypadku oglądając oddzielne, długie intro.

Grafikę pierwotnie wyrenderowano na stacjach graficznych Silicon Graphics.

Co tu dużo mówić, wizualnie DOWN IN THE DUMPS zrywa kask. Interesująco i zarazem dość nowatorsko rozwiązano sterownik: stojąc w danej lokacji, można swobodnie się po niej poruszać, zbierać przedmioty oraz rozmawiać z postaciami, natomiast przechodzenie do sąsiedniej lokacji następuje poprzez najazd kamery śledzącej spacer bohatera do tego nowego miejsca. To ciekawy pomysł, trochę przypominający TIME COM-

MANDO, dający wrażenie iż faktycznie przebywa się w trójwymiarowym środowisku. Z kolei pomysłem mogącym zbulwersować cenzurę, a graczom zapewnić niezły ubaw, są wszelkie scenki z udziałem różowego, trąbiastego przyjaciela Blubów. Na przykład po użyciu opcji Load widzimy go wybiegającego na ekran i wypuszczającego bańki z nazwami zgrywek. Którą częścią ciała je wy-

tywy w stylu nagłego przeniesienia do studia telewizyjnego, gdzie trzeba odpowiadać na pytania. W pewnym momencie zaczyna męczyć oglądanie wciąż tych samych scenek, co na szczęście można ukrócić za pomocą jednego z klawiszy.

Kończąc z szukaniem miejsca DOWN IN THE DUMPS w historii gier komputerowych powiedzmy, że jest to w zasadzie gra dla najmłodszych, gra prosta i niezobowiązująca, serwująca sporo śmiesznych gagów. Daje kilkanaście godzin uczciwej zabawy, przy czym trzeba pamiętać iż granie po raz drugi w DOWN IN THE DUMPS jest całkowicie wykluczone – szybko się to wszystko nudzi. Słowem: więcej, lepiej, szybciej, lecz bez rewelacyjnych momentów.

Micz

## Philips Media '96

PC DOS 3 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ SVGA SB 16 ■ SB AWE

Windows, Playfield, Saturn

Autorizowany dystrybutor zapowiedź: listopad

Computer Games (PC CD)

Grafika i akcja niczym w filmie rysunkowym. Lepszy od rysunkowych TORNADO PASSAGE i KINGDOME: THE FAR RACHES. Przeciętne zagadki. Drobnie nudniejszy od telewizyjnych dobranecek.

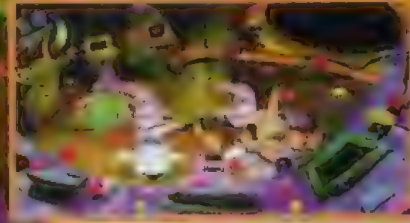


Historia „zwiariowanych przygodówek” liczy sobie niemal dziesięć lat. Gdy najdalej sięgnąć pamięcią, przypominają się takie tytuły z lat osiemdziesiątych jak THREE WEEKS IN PARADISE czy TRAP DOOR, od początku do końca komediowe, wykorzystujące schematy rodem z Benny Hill'a. Swoje trzy grosze dołożyła do tego SIERRA, której SPACE QUEST stał się bodaj pierwszym komediowym cyklem w grach komputerowych.

Wówczas nie były one traktowane jako osobna grupa, teraz zaś wystarczy powiedzieć tylko „wacky adventure”, a od razu wiadomo, o co chodzi. Nastąpiło obecnie oddzielenie się tego podgatunku od „poważnego



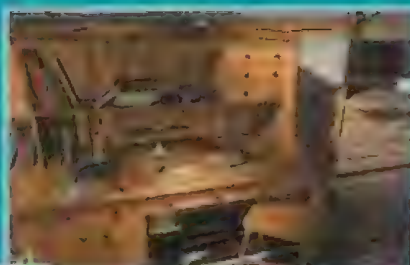
Gra o upośledzonych – wisielczy humor!!!







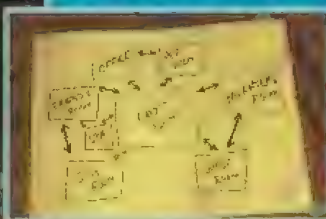
O pierwszej części VOYEUR mało kto dziś pamięta. Jedyne, którzy prześladowają nas o tym, że to było coś o podglądaniu. Gra zdobyła uznanie w pewnych kręgach, jednak fakt je-



go było, ayn, niestety. Na szczęście masz mikrofon, dzięki jego zasięgu i kamery. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Coz, kiedy było

■ ■ ■

Grani gry jest niemożliwie, zaobserwować Elżbietę, wdowę o dużych szansach dostania się do Krainy Włóczyńców. Należy obserwować ruchy moziwie wszystkich domowników, by poznać kulisy tej ponurej intrygi, by poznać mroczne tajemnice piśknyco i bogactw. Obserwacja w spólnie wszystkich filmów Brulionu nie ograniczają uływając Rzeczyw-



# VOYEUR 2

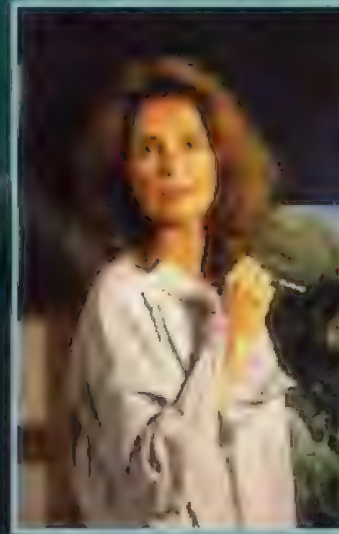
istnienia nie trafił do świadomości tzw. gracza masowego. Mimo słabego rozgłosu, firma PHILIPS MEDIA, wydawca pierwszej części, zdecydowała się na wydanie kontynuacji.

Okno na podwórku Alfreda Hitchcocka stało się prekursorem nowego gatunku filmu. Filmy podglądackiego — można by brzydko powiedzieć (Dzieło mistrza treszczowców doczekało się wielu imień, czy bardziej udanych kontynuacji, żeby wymienić tu tylko „Silver” z Sharon Stone oraz Williamem Baldwinem. Skąd ten wstęp? Otóż tak właśnie jest VOYEUR 2 — polega na podglądaniu, obserwacji, wyściganiu wniosków, a wszystko po to, by w odpowiedniej chwili móc zadziałać.

Gra wydana została na dwóch srebrnych krążkach. Swoją drogą bardzo polecam wersję na Macintoshu.

**Philips Media 196**  
PC Windows 3.11 2 CD  
**55**  
Macintosh  
Atari  
IPS

Komentarz: Fajny film budzący skojarzenia z Dynastią

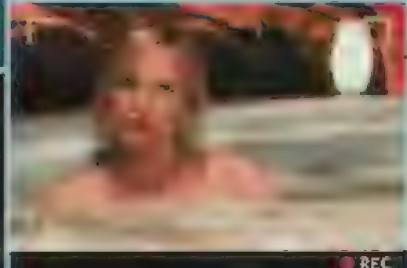


gdyż graficznie wygląda tam film, znacznie lepiej. Technicznie wypada VOYEUR 2 dobrze, nie ma tam co prawda żadnych rewelacji, lecz jest to przykład solidnej roboty. Tradycyjnie już zwracam uwagę na muzykę, która w tej grze odgrywana jest subtelnie — pasuje do ogólnej atmosfery. Z racji, że jest to tzw. „interactive movie”, nierzadko się zdarza, że aktorzy (tak przynajmniej twierdzą eksperci). Są to w większości niezbrane twarze, poza dwoma wyjątkami (tak mówią w instrukcji): Jennifer O’Neil (rola główna) i Dennis Weaver (grający podstarzałego szeryfa).

VOYEUR 2 to film, w którym gracz ma stosunkowo mały wpływ na rozwój wypadków. Wszystko ogranicza się do podglądania wydarzeń dziejących się w poszczególnych pokojach...

■ ■ ■

Zawsze myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Myliłeś się, gdyż



w końcu wprowadzili się Oni. Obserwowałeś ich z ukrycia, robiłeś zdjęcia, tysiące zdjęć. Jeśli mogłeś — nagrywałeś ich rozmowy. A oni wybudowali dom, ledwie kilkadziesiąt metrów od twojej chaty. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Jego żona cieszyła się z nowego domu, był taki duży — każdy domownik miał w nim swoje terytorium. Było to dobre, gdyż „dzieci” (dwójka, już dorosłe) nie lubiły macochy. Cieszyli się, że to dom stojący na uboczu, daleko od gwaru miasta, daleko od codziennych problemów, z jakimi On — mąż borykał się kierując olbrzymią korporacją medyczną. Myślałeś, że to miejsce jest oazą spokoju. Dureń.

Teraz On nie żyje, zginął w nie wyjaśnionych okolicznościach. Kiedy go obserwowałeś, czułeś, że coś ukrywa przed swoją żoną. Teraz, po wielu przemyśleniach wiesz, że i jej grozi niebezpieczeństwo. Zdałeś sobie z tego sprawę po odczytaniu testamentu. Otrzymała w spadku kierownictwo nad firmą. A dzieci, w szcze-



sty Czas i szybko zużywająca się energia, gromadzona w dzień przez baterie słoneczne. Należy więc w umiejętny sposób podglądać, tak by nagromadzić na tasnie niezbite dowody przeciwko domniemanemu zabójcy. Potem wystarczy już tylko (po uprzednim wpisaniu kodu) wyjąć z sejfu strzelbę myśliwską dziadka i pociągnąć za spust.

■ ■ ■

Do gry w VOYEUR 2 byłem nastawiony dość sceptycznie. Wiadomo, lepsza porządna przygodówka niż udający ją film interaktywny. Mimo to od komputera odszedłem już z przekonaniem, że to jest przygodowa gra. VOYEUR 2, dozwolony od lat 18, jest wbrew pozorom trudny — wiele namęczył się nim wreszcie zrozumiecie, kto za TYM naprawdę stoi.

John Zabiyaka





brykach broni i robotów. Klikając na fabryce i wybierając CANCEL możemy zmienić typ produkcji. Jeżeli wróg naciera, dobrze jest wybudować kilka dział lub haubic dla obrony obszaru. Następnie wytwarza się ciężki sprzęt ofensywny.

Piechota w tym czasie nie powinna być bezczynna, ale patrolując teren może zbierać skrzynki z granatami lub likwidować patrole przeciwnika. Przy czym należy unikać wszystkiego co jest większe lub podobne do jeepa bo grozi to raczej niepotrzebną stratą robotów.

Po zgromadzeniu niewielkich sił szturmowych trzeba szybko nacierać w wybranym miejscu – wróg też stale coś produkuje. Podczas ataku

„Wnet sam król zlecił mu przeróbkę jednego plutonu piechoty; za czym mały ów oddziałek połączył się duchem w jedno, krzyknął «Bij, zabij!» – i stoczywszy się z pagórka na trzy szwadrony kirasjerów królewskich, zbrojne po zęby i dowodzone przez sześciu wykładowców Akademii Sztabu Generalnego, rozniósł je w puch. Bardzo się zasmucili wszyscy marszałkowie wielcy i polni, generałowie i admirałowie, których król posłał zaraz na pensję, a przekonany całkowicie do przewrotnego wynalazku, kazał Kłapacjuszowi przerobić całą armię”.

S. Lem, „Wyprawa Pierwsza, czyli pułapka Gargancjana”

Ten cytat z klasyki polskiej sf świetnie wprowadza w nastrój gry o dźwięcznej nazwie „Z”. Powstający ponoć cztery lata produkt, firmowany finalnie przez VIRGIN INTERACTIVE, przedstawia planety opętane wojną robotów. Gra składa się z 20 scenariuszy rozgrywanych przez pojedynczego gracza oraz dalszych 20 w wersji wieloosobowej.

Celem każdego scenariusza jest zdobycie wrogiego pola „pierwotnego”, na którego obszarze wznosi się forteca. Droga do zwycięstwa jest trudna, ponieważ „Z” to nie typowa strategia podzielona na tury przebiegające z przerwami, ale szybka strzelanka z elementami strategii.

Gra jest naprawdę szybka (chyba, że u mnie się coś zacięło). Jak

zwykle zresztą, gdy my zrobimy jeden ruch, komputer zrobi trzy. Gdy my będziemy posiadać 3 od-



„Z” dużej chmury mały deszcz? – chyba „Z” nie jest aż tak kiepski...”

działy piechoty, komputer wyskrobie 2 czołgi. Jak z tego widać, poziom trudności jest naprawdę duży. Dlatego też gra wciąga, a kolejne scenariusze (nie zawsze wszystko dzieje się tak samo przy powtórce) smakuje się po kilka razy, zanim wreszcie wypali ten jeden jedyny układ sił.

Celem gry jest zniszczenie przeciwnika na jednej z pięciu planet. Do dyspozycji gracza oddano oddziały szalonej piechoty. W jej skład wchodzi roboty: PSYCHOS – gostkowie z pistoletami maszynowymi, TOUGH – robociaki z ręcznymi wyrzutniami rakiet, PYROS – miotacze ognia, SNIPER – strzelcy wyborowi, GRUNT – ta szara piechota; czołgi (lekkie, średnie i ciężkie), jeepy, działa, ckm-y, haubice, wyrzutnie rakiet itp. Jest w czym wybierać i trzeba długo ćwiczyć aby dojść do wprawy w adekwatnym dobieraniu sprzętu do zadań.

Każdy scenariusz rozpoczyna się z przydzieloną liczbą jednostek. W prawym dolnym rogu znajduje się mapka strategiczna, która wiele razy uratuje nam życie. Znaj-

dają się na niej w trybie podstawowym pola planszy wraz z zaznaczeniem stanu posiadania (różne kolory) oraz położeniem jednostek, fabryk i radarów. Dzięki temu mamy szybkie rozeznanie w sytuacji. Klikając na jednostce i na polu docelowym na mapce strategicznej, jesteśmy w stanie bardzo szybko skierować oddział lub czołg w pożądanym kierunku.

Droga do zwycięstwa jest zajęcie w pierwszym rzucie wszystkich wolnych jednostek sprzętu znajdujących się w pobliżu naszego pola startowego (zwykle klikając np. na czołgu). Teraz trzeba szybko opanować jak największą ilość obszarów oraz utrzymać je.

Tę przerwę w natarciu wykorzystujemy do umocnienia się i wyprodukowania dodatkowych sił. Oczywiście produkcja ma miejsce w fa-

jednostki nieco podniszczone w trakcie waki można naprawiać w zakładach remontowych. Oczywiście jest, że w czasie ostatecznego natarcia nie ma co się zajmować wszystkimi obszarami będącymi w posiadaniu przeciwnika. Wystarczy odgrodzić nieco jego podstawowy obszar od dopływu rezerw i zniszczyć fortecę (kursor zmienia się w kółeczko gdy najedziemy na cel).



## Virgin '95

PC DOS 1 CD

486DX2/66 = 8 MB RAM

VGA/SVGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor zapytać: pośrednik

IPS Computer Cześć (PC CD)

Ze: dobre zadatki na dynamiczną grę akcją, dźwięk

Przebieg: panicznie powolny scrolling ekranu





„Z” to oprócz szybkiej walki i wielu zagadek taktycznych również niezła grafika (tryby VGA i SVGA) oraz spora doza humoru. Bo czy można poważnie traktować odlotowe roboty zabawnie meldujące się na wezwanie. Atmosfera zabawy ustępuje jednak prawdziwemu przerażeniu, gdy do naszych jednostek zbliża się przeciwnik. Dramatyczne meldunki, zanikające obrazy przekazu robią wrażenie. Po zniszczeniu przedmiotu czy robota wylatuje on w powietrze, co rzeczywiście widać na monitorze – po prostu ciało szybuje w powietrzu zbliżając się do szklanej ściany ekranu, by za chwilę opaść na ziemię.

Trudno naprawdę zakwalifikować „Z”. Nie jest to typowa strategia, chociaż pewne jej elementy przypominają po trosze COMMAND & CONQUER oraz stare HISTORY LINE. Gra w swoim kształcie najlepiej nadaje się dla szerokiego kręgu odbiorców i to raczej tych młodszych, znudzonego hermetycznością czy historycznością wielu dotychczasowych produktów (mają tego dosyć w szkole). Elementy zręcznościowe (zwycięstwo zależy od radykalnego podniesienia wydajności klików na minutę) również przyciągną znaczną grupę osób.

Warto obserwować dalsze losy tego produktu, gdyż prosta konstrukcja (aczkolwiek skomplikowany przebieg rozgrywki przez działanie w czasie rzeczywistym) w połączeniu z ładną grafiką może zaskoczyć skalą odbioru. Chociaż wydaje mi się, że nie będzie to wielki przeboj.

Berger



Chandler Raymond – (1888-1959), pisarz amerykański; „czarne” powieści kryminalne, z postacią prywatnego detektywa (Philip Marlowe) walczącego samotnie ze zbrodnią i bezprawiem; sensacyjną intrygę łączył ze studium charakterów i opisem stosunków społeczno-obyczajowych w rejonie Los Angeles; główne powieści: „Żegnaj, laleczko” (1942, wyd. pol. 1974), „Tajemnica jeziora” (1943, wyd. pol. 1958), „Długie pożegnanie” (1953, wyd. pol. 1980); liczne ekranizacje.

(Encyklopedia Powszechna PWN)

Zmarły trzydzieści siedem lat temu Chandler pozostawił po sobie, podobnie jak np.

# PRIVATE EYE

Żelazny (autor scenariusza CHRONOMASTER – opis w SS'35/36), mnóstwo powieści i opowiadań. Chandler podobnie jak Żelazny w kręgu miłośników gatunku, uznawany był za fenomen twórcy. Wszystko z tą różnicą, że obaj pisali w zupełnie innych klimatach. Wiadomo, dobra powieść zawsze się sprzedaje. Nawet po śmierci pisarza. Obojgnie, czy będzie królowała na listach bestsellerów, czy jako lektura szkolna – męczyła dziatwę drogą. Okazyjnie na jej podstawie zrobiona może być gra.

Przygodówki o „literackich” scenariuszach na stałe zagościły na rynku gier. Zalicza się do nich także wydana przez BROOKLYN MULTIMEDIA gra PRIVATE EYE, gdyż zaplecem do powstania jej scenariusza była powieść „The Little Sister” autorstwa wspomnianego Raymonda Chandlera.

PRIVATE EYE to detektywistyczna przygodówka, która powinna znaleźć się na półce każdego gracza. Jest w niej wszystko: fachowo zawiązana intryga, emocjonujący scenariusz, pasująca do akcji muzyka i klimat Ameryki lat czterdziestych tego stulecia.

Gra wydana została na jednym kompaku, a wykonana

jest na wzór filmów z Humphreym Bogartem. Twardy detektyw, butelka whisky, biuro z oknem, z którego widać świecący neon HOTEL. Prawie wszystkie sytuacje przed-



motywy są inne. Daje to więc teoretycznie dwie osobne gry!

PRIVATE EYE to pierwsza od dawien dawna gra, która potrafi zaspokoić najwybredniejsze gusta. Na pochwałę zasługuje komiksowa animacja, wykonana fachową kreską grafika, fantastyczna muzyka (przeświecone kawałki jazzowe), no i oczywiście scenariusz. Poziom trudności jest ustawiony tak, by nie nastroczać

stawione zostały w formie filmów o bardzo dopieszczonych animacjach... To przecież klimat gier typu UNDER A KILLING MOON, z którego garściami czerpią inne gry-kryminały.

Detektyw Philip Marlowe to twardy facet. Wprawdzie nie jest to typ szpicla, który bez mrugnienia okiem zabija przestępcę, jest to jednak solidny rzemiecha. Ma dar przekonywania i intuicję, jakże potrzebne w tym fachu. Ma niestety też i wrogów – gości, których już wcześniej wpakował do więzienia, a jego jedynymi przyjaciółmi są pistolet i butelka „E.W. Warwick Bourbon”.

Sprawa, w której gracz pokieruje poczynaniami Marlowe'a, wydaje się z początku dość blaha... Pewnego deszczowego wieczoru w biurze tytułowego detektywa pojawia się (suprise!) – ani piękna, ani wyzywająca, ani brzydka) Orfanay Quest. Quest jest bardzo tajemnicza, na przykład nie chce podać swego adresu, jednakże koniec końców wynajmuje Marlowe'a by odnalazł jej starszego brata, Orrina. Prawda, że łatwe?

Przed przystąpieniem do rozwikłania zagadki trzeba wybrać, w który scenariusz chcemy zagrać. Jest bowiem do wyboru scenariusz gry stworzony wprost na podstawie „The Little Sister”, lub też alternatywny, w którym zarówno mordercy jak i

nadmiernych kłopotów. Nie wszystko jednak będzie trywialne, dokładnie jak w życiu.

PRIVATE EYE nie jest zbyt trudny, jeśli gra się w niego z zimną krewią i logicznym podejściem do sprawy. Pozwolę sobie jednak udzielić podstawowych wskazówek:

- dokładnie przeszukuj miejsca zbrodni. Nieraz najmniejszy ślad jest kluczem do zagadki.
- ostrożnie z zabieraniem dowodów z miejsca zbrodni. Nie chcesz mieć chyba kłopotów z policją?
- jeśli drzwi są zamknięte, nie przejmuj się. Jak powiedział Marlowe: „Włamanie jest przestępstwem tylko wtedy, gdy zostaniesz złapany”.
- często odwiedzaj swe biuro. Nierzadko ktoś może na ciebie czekać.

Mamut

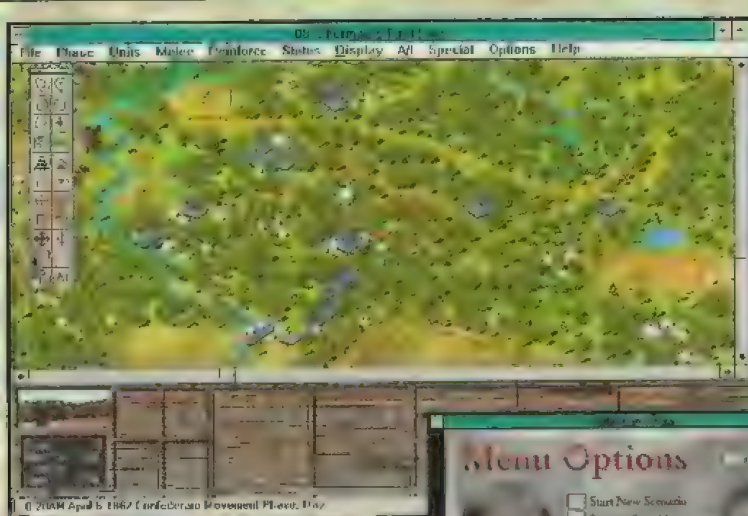
**Viacom'96**

PC DOS 1 CD  
486DX/100 = 8 MB RAM = 25 MB HDD  
SVGA = SB 16 = SB AWE 32

Komentarz: super gra! Detektyw i kaskil







Autorzy serii BATTLEGROUND nie dają nam odpocząć. W ręce graczy na całym świecie trafia właśnie czwarta jej część odtwarzająca bitwę pod SHILOH i dwie pomniejsze potyczki (WILSON'S CREEK i PRAIRIE GROVE). Przysłać trzeba, że każda z kolejnych gier tej serii wnosi miły powiew w zatęchłe pudła z grami wojennymi. Osiągnięcia i nowości, które znalazły uznanie graczy i sprawdziły się w testowaniu są w większości przenoszone na następne części cyklu.

W SHILOH mamy do czynienia z tym samym interfejsem co w GETTYSBURG (opis w SS'33). Jedynymi znaczącymi różnicami zewnętrznymi są: wprowadzenie podkładu muzycznego, możliwości wyboru danej strony (rozwiązanie z WATERLOO – opis w SS'38) oraz zastąpienie punktów siły bojowej inną podstawową miarą (również znaną z WATERLOO) – oddziałem 25-osobowym.

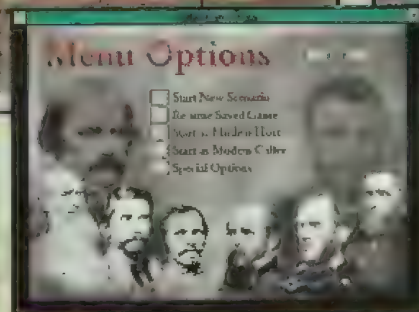
## Empire'96

PC Windows 95 1 CD  
486DX 2/33 8 MB RAM = 60 MB HD  
SVGA = SB

Autorzywany dystrybutor:  
Blacksoft (PC CD)

109 zł

Komentarz: jak na razie najgorsza z serii.



### BITWA

W dniach 6-7 kwietnia 1862 r. nad rzeką Tennessee w okolicach Shiloh i Pittsburg Landing, armia konfederatów pod dowództwem gen. Alberta Sidney Johnstona zaskoczyła obozującą unijną Armię Tennessee gen. majora Ulissesa S. Granta. Granta nie było na polu bitwy (znajdował się po drugiej stronie rzeki). Na szczęście dla strony północnej zdolano kosztem olbrzymich strat odtworzyć linię bojową, a i to dzięki przybyciu nowych oddziałów gen. Don Carlos Buella. W dniu 7 kwietnia konfederaci wycofali się bezpiecznie mimo prób pościgu podjętych przez Granta.

Charakterystyczną cechą tej bitwy, należącej do wczesnego okresu wojny secesyjnej, były olbrzymie straty spowodowane żarliwością walczących przy jednoczesnym ich niedoszkoleniu. Po stronie konfederatów poległo ponad 10 tysięcy ludzi, po



stronie Unii – 13 tysięcy. Warto też wspomnieć, że straty te, jak również nieobecność Granta na polu bitwy i pogłoski o jego stanie upojenia alkoholowego, o mały włos nie doprowadziły do jego dymisji. Głowę generała uratował osobiście prezydent Lincoln.

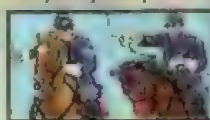
### GNA

Dla tych, dla których SHILOH jest pierwszym kontaktem z taśmową produkcją TALON SOFT, należy się kilka słów wyjaśnienia. BATTLEGROUND to tak naprawdę gra planszowa przeniesiona na PC. Rozgrywkę podzielono na sztywne fazy, a planszę na hexy – by ułatwić poruszanie. Celem gracza jest w odpowiedniej liczbie etapów gry zadać jak największe straty przeciwnikowi oraz ewentualnie zająć ważne punkty terenowe (premowane punktami zwycięstwa).

Ale to co było świeże i odkrywcze w GETTYSBURG, nie zaspokaja rozbudzonego apetytu. Faktem jest, że opracowany system świetnie oddaje wydarzenia i realia pola walki wojny secesyjnej. Razące straty i różnice w efektach takich samych sytuacji, które nie były do końca prawdziwe w WATERLOO, tu sprawdzają się znakomicie.

Szkoda tylko, że nie zrobiono wiele do odtworzenia trudności w dowodzeniu wojskami, odtworzenia autentycznego systemu kierowania. Byłoby to znakomite uzupełnienie istniejącego systemu.

Szkoda także, że znakomita grafika z WATERLOO nie utrzymała się w SHILOH. Brak jest maksymalnego zbliżenia pola bitwy 3D i nie jest to żadne marudzenie estety, przekona się o tym każdy, kto ujrzy planszę. Pole waki zacięta na znacznym obszarze lasy, rzeczki, bagna. Przez bure plamy nie przenika kolor oddziałów obu stron, a gra na podstawki (bo tylko je stale widać) nie satysfakcjonuje.



### WPROWADZENIE DO STRATEGII

Gry serii BATTLEGROUND są doskonałym, chociaż trudnym, wprowadzeniem do świata symulacji wojennych. Mnogość scenariuszy zarówno historycznych jak i tych „co by było gdyby” pozwala sprawdzić wszelakie warianty sytuacji i spełnić się jako dowódca.

Właściwa rola morale oddziału, jeszcze bardziej niż w GETTYSBURG uwypuklona w SHILOH, po-

Gry handlowe nigdy nie przyciągały większej uwagi gigantów rynku. SPACE BUCKS wydany przez firmę SIERRA także raczej nie przełamie tej tradycji. Rodzi się jednak pytanie: co takiego można wnieść do zwykłej handlowi, czego nie dokonały dotąd mniejsze firmy.

### ŁZY W OCZACH

Tak! To co czuje się od razu to czy kręcące się w oczach. Oczywiście

od zachłannego wpatrywania się w ekran! Idealna, bez najmniejszej zmarszczki grafika SVGA to już coś czego oczekujemy także po grach zwanych strategiami.

W SPACE BUCKS, podobnie jak w innych grach han-

dlowych twoim zadaniem jest zgromadzenie olbrzymiego majątku. Dokonasz tego przewożąc towary między zasiedlonymi planetami. Do

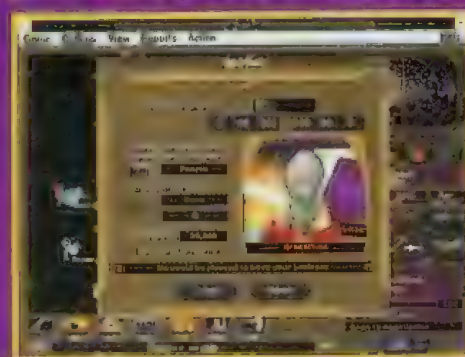
tras handlowych, decydując o towarach jakie będą przewozić twoje okręty, budowa fabryk i innych budowli na planetach. Oprócz

# SPACE BUCKS



twoich zadań należy: negocjowanie z rządami planet praw do budowy portu kosmicznego, wyznaczanie

ciebie w wyścigu o stawę i pieniądze biorą udział jeszcze trzy inne kompanie handlowe.



Na początku gry wybierasz swoją barwę i rasę jaką będziesz reprezentował. Każda z ras ma nieco inną opinię wśród swoich sąsiadów i wpływa to na trudność z jaką przyjdzie negocjować prawa do lądowania na konkretnej planecie.



zwala młodemu adeptowi tzw. strategii rozpocząć edukację od właściwej strony. Nagle przekonujemy się, że, owszem, w jakimś sensie liczebność i uzbrojenie mają wpływ na walkę, ale jednak decydującą rolę odgrywa postawa żołnierzy i stan ich ducha.

grać i uczyć się do upadłego, ale dobrze też jest pamiętać, że nie wszystkie umiejętności taktyczne nabyte w twardej walce gier BATTLEGROUND będą uniwersalnymi.

Podstawą zwycięstwa w SHILOH, podobnie jak w GETTYSBURG jest zachowanie linii bojowej przy zapew-

# SHILOH

## BATTLEGROUND 4

Świetnie rozpoczęty atak może się w pewnym momencie skończyć gwałtowną porażką tylko w wyniku ostrzelenia jednego, dwóch oddziałów. Każdy zmanierowany gracz mający do czynienia do tej pory z wybijankami, umrze z wrażenia. Jak to! – zakrzy-

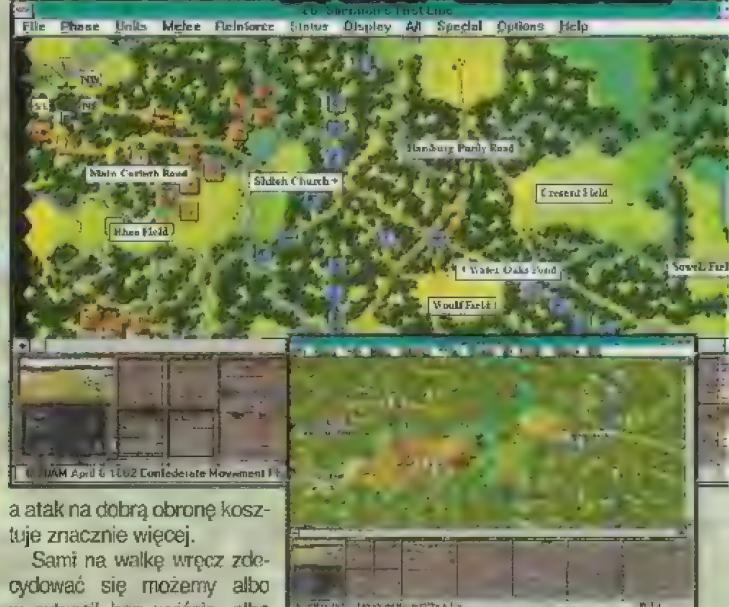


nie. Przeca miałem jeszcze coś ze cztery punkty siły. Nic z tego, chłopaki dali nogę do lasu i tyle ich widziano. Bo tak bywa na prawdziwym polu bitwy.

### 2 PŁEKAKA DOŚWIAOCZEN

Jest jednak pewno niebezpieczeństwo dla początkujących. Otóż wojna secesyjna przypada na okres przemian w sztuce wojennej i uzbrojeniu. Poza tym sama armia amerykańska nie była klasyczną siłą zbrojną (przynajmniej w początkowym okresie). Dlatego też dobrze jest

nieniu jej jak największej siły oporu. Zasadą najlepiej sprawdzającą się bowiem jest obrona na szczepku brygady, natomiast atak na szczepku dywizji/korpusu. Inaczej mówiąc, zajmujemy teren lub oskrzydłamy przeciwnika nie atakując go wręcz. Postawienie go w niewygodnej pozycji zmusi go do ataku na nasze linie,



a atak na dobrą obronę kosztuje znacznie więcej.

Sami na walkę wręcz zdecydować się możemy albo w sytuacji bez wyjścia, albo gdy przyniesie nam to widoczne korzy-

ści i spowoduje załamanie obrony przeciwnika. Dobrze jest mieć przy tym rezerwy, które można rzucić w zła-ny szary przeciwnika i nie dać mu wychnąć. Chwała przy tym autorom gry, że na tyle realnie odtworzyli przebieg zdarzeń, iż rezerwy stają się autentycznie potrzebne, a nie tak jak w innych grach wojennych, gdzie rezerwy tworzy się z braku miejsca na planszy.

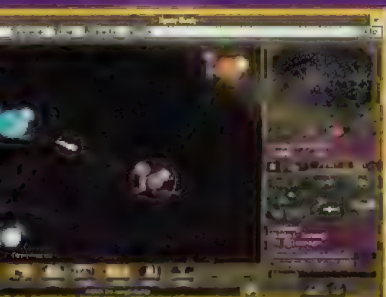
Znacząca rola w bitwie przypada obok piechoty także artylerii. Jej długi ostrzał linii przeciwnika potrafi rozproszyc go, a w obronie skartaczować ca-

### NA PRAWO PATRZ?

SHILOH, jak i pozostałe z serii BATTLEGROUND, to gry trudne i wymagające. Nic chodzi o to, że trudno w nie wygrać. Zwyciężyć nie jest tak trudno, ale zwyciężyć pięknie to już inna bajka.

Jakkolwiek by nie marudzić i psio-czyć na skalę trudności czy brak ornamentów na planszy – SHILOH to kolejna porcja solidnej rozgrywki, która z pewnością dostarczy niezapomnianych wzruszeń. A gdy jeszcze uda nam się wetknąć w komputer kabelek łączący go z podobnym urządzeniem, będzie to już zupełny odjazd.

Berger



Jest to o tyle istotne, że każda z planet może mieć tylko jeden port kosmiczny i jeśli nie będzie on twój, to zapewne któregoś z przeciwników. Każda z planet produkuje jakieś dobro, a żąda w zamian innych; aby utrzymać port musisz uszczęśliwiać mieszkańców planet, przywożąc im to czego akurat potrzebują.

Gra umożliwia, a właściwie wymaga szczegółowego decydowania o trasach handlowych (co jeszcze normalne), ale także o konkretnym ładunku jaki będzie zabierany i dostarczany z i na konkretne planety. Do zwycięstwa potrzeba niezwykle drobiazgowego grzebania w szcze-



gółach załadunku. Mimo, że dostępne są smaczki w postaci własnoręcznego projektowania statków, rozwoju technicznego i dokonywania różnych „ciemnych” machinacji, to jednak zwycięstwo osiąga się przez ciągłe doskonalenie tras handlowych i zmiany w rodzaju ładunku – tak by wydusić każdego możliwego do zarobienia centa. W dobrej grze strategicznej najistotniejsze jest wymyślenie właściwej taktyki, wypracowanie pewnej koncepcji gry – w SPACE BUCKS dla gracza najistotniejsze jest szybkie liczenie...

### ZMIERZCH PRZYGODÓWEK

Cos w tym chyba jest, że od pewnego czasu firmy zajmujące się dotąd głównie przygodówkami



nagle objawiają zainteresowanie sferą strategii. Start SIERRA w dziedzinie strategii nie był zbyt udany. Dopracowane graficznie, z niezłym interfejsem użytkownika takie gry jak RISE AND RULE, CONQUEROR czy SPACE BUCKS, gubią jednak to co najważniejsze: samą grę. Obojętnie czy zagubiony

element nazwiemy miodnością czy poszukamy bardziej precyzyjnych terminów, chyba dla wszystkich jasne jest, że gra strategiczna nie polega na oglądaniu obrazków. Te elementy muszą być podporządkowane treści. A w strategiach SIERRA nie ma jej niestety zbyt wiele.

Pojott





dze, który nie wierzył dotąd że jesteś nowym wcieleniem Napoleona.

CLOSE COMBAT jest grą toczącą się w czasie rzeczywistym, co jednak nie jest dziś nowością. Już



SYNDICATE położył podwaliny pod rozwój tego rodzaju gier. To co stanowi o unikalności CLOSE COMBAT to zaangażowanie mocy komputera w jak najbardziej realistyczne symulowanie działań pojedynczych żołnierzy na polu walki. Jako dowódca swojego plutonu czy kompanii możesz bowiem wydawać rozkazy poszczególnym kilkuosobowym sekcjom, ale na tym twoja władza się kończy. Sposób wykonania twoich rozkazów zależy już tylko od samych żołnierzy.

Taka koncepcja gry jest zupełnie różna od dotychczasowych dokonań na polu „strategii”. Do dziś w grach komputerowych dominują schematy wypracowane jeszcze w epoce burzliwego rozwoju planszówek. Plansze dzielone na hexy lub kwadraty, ruch podzielony na etapy, niewielka liczba parametrów. Większość systemów gier komputerowych bazuje właśnie na takim

Projekt pod nazwą BEYOND SQUAD LEADER przestał istnieć, gdy na skutek małego zaangażowania AVALON HILL, twórca gry Keith Zabaloui zaczął coraz bardziej oddalać koncepcję gry od systemu sztabowego planszowego produktu AH – Advanced Squad Leader. Rozejście się twórców wstrzymało pracę nad grą, ale ATOMIC GAMES nie zrezygnował. Dystrybutorem CLOSE COMBAT, gdyż taki tytuł przyjęto, został... MICROSOFT! Zostawmy jednak na boku rozważania czy należy się z tego cieszyć czy płakać. Jakość i nowatorstwo gry powodują, że CC stanie się raczej jeszcze jednym sukcesem Billa G. a nie gwoździem do jego trumny.

CLOSE COMBAT nie przypomina żadnej z dotychczas wydanych „strategii”. Choć można pewnie znaleźć jakieś powierzchowne podobieństwa, to jednak w sferze koncepcji CC wyprzedza wszystkich konkurentów co najmniej o dwa okrążenia. Gra wykorzystuje cały potencjał komputera dla stworzenia niezwykle realistycznego pola walki. Żołnierze przestali nareszcie być martwymi pionkami, a zaczęli żyć własnym życiem!

CC umieszcza cię w realiach II Wojny Światowej, gdzieś pośród gęstych żywopłotów Normandii. Jest rok 1944. Właśnie otwarty został Drugi Front w Europie. Ale pierwsze tygodnie i miesiące po desancie nie były wcale pasmem sukcesów sprzymierzonych. Ciężki teren, idealny do obrony, stał się przeciwnikiem Allantów. Oczywiście, swoje do powiedzenia mieli także Niemcy, którzy nie zamierzali przepuścić wyśmienitej okazji do zastopowania frontu i niedopuszczenia wroga na rozległe równiny środkowej Francji.

CLOSE COMBAT odtwarza ten niezbyt może znany okres znoju, krwi i bohaterskiego poświęcenia,

gdzie sukcesem było opanowanie każdego kolejnego krzaczka, budynku czy mostu. Słowo „krzaczek” nie oddaje jednak tego z czym mieli do czynienia nacierający Amerykanie. Normandzkie wsie otaczały małe, rozdrobnione polećka otoczone czymś co być może było miedzą w czasach Wikingów, ale obecnie przypomina ziemny wał porośnięty gęstą roślinnością. W takim terenie nie trzeba kopać okopów, miejsca do obrony znajduje się bowiem na każdym kroku.

Kilkadziesiąt scenariuszy jakie zawiera CC odtwarza starcia, jakie w trakcie kampanii normandzkiej toczyły się pomiędzy amerykańską 29 Infantry Division a niemiecką 352 Infantry Division. Wybór autorów gry padł na te dwie jednostki z racji tego, że w trakcie kampanii w Normandii przebywały one w kontakcie bojowym ze sobą najdłużej ze wszystkich innych oddziałów.

CLOSE COMBAT zawiera pięć scenariuszy szkoleniowych oraz 39 normalnych rozgrywających się na sześciu mapach. Oprócz pojedynczych scenariuszy można rozegrać także kampanię, będącą ich ciągiem – w zależności od rezultatu

danej bitwy wybierany jest następny scenariusz do rozegrania. Grać można dowolną ze stron: Amerykanami lub Niemcami, zarówno w pojedynkę przeciw komputerowi jak i w dwie osoby (przez sieć lub modem).

Do wyboru są trzy poziomy trudności, które wpływają na wielkość i doświadczenie oddziałów obu stron. Można także skorzystać z opcji CUSTOM by wyregulować poziom trudności bardziej precyzyjnie. Niespotykana dotąd w grach strategicznych opcja REPLAY pozwala na obejrzenie rozegranej przed chwilą bitwy, ale także na wtrącenie się w jej przebieg. W ten sposób można „udoskonalać” rozgrywanie danej bitwy aż do maksymalnego zwycięstwa. Udaną bitwę można także zapisać i odtworzyć później kole-



schemacie. Nawet te najwybitniejsze jak STEEL PANTHER czy seria BATTLEGROUNDS rozwijają tylko ten schemat – trzeba przyznać, że do granic perfekcji.

CLOSE COMBAT nareszcie zrywa z tradycją przenoszenia żywca „board games” na komputer. Mimo że jej korzenie wyrastają



z gry planszowej (choć trzeba przyznać jednej z bardziej skomplikowanych), to jej realizacja na komputerze stosuje zupełnie nowe, niespotykane rozwiązania, niemożliwe do uzyskania w świecie papierowych plansz i żetonów. W świecie jaki stworzył Keith Zabalauie obowiązuje niespotykany realizm. Żołnierze nie są już automatami wykonującymi najbardziej bezsensowne rozkazy. CLOSE COMBAT jest pierwszą grą, która tyle nacisku kładzie na psychologię pola walki. Każdy z żołnierzy może zaprezentować pełen wachlarz zachowań: ucieczkę, ukrycie się przed ogniem, ignorowanie rozkazów, lub przeciwnie, szaleńczość i bezsensowną szar-

choć i tak dokładnie widać co który żołnierz ma w ręku. Warto obejrzeć jakieś naprawdę bliskie starcie, gdy małe postacie rzucają granaty, strzelają do siebie z bliska, dźgają bagnietami, padają w kałuży krwi...

Absolutnie zachwycającym elementem CC jest oprawa dźwiękowa. Na początku każdego scenariusza panuje cisza, z rzadka przerywana brzęczeniem przelatującej muchy lub przyniesionym z oddali rykiem pasącej się krowy. Pierwszy wystrzał szarpie nerwy, niszczy nastrój błogiej siłanki. Po nim pada drugi, trzeci i nagle rozpętuje się PIEKŁO! Pośród ogłuszającej kano-

dy (dźwięk na max i tak trzymać), i zastosować się do jej wskazówek. A poważnie, gra jest na tyle rzetelną symulacją, że rozwiązania z prawdziwego pola walki na pewno się sprawdzą. Nie ma więc jakichś cudownych rozwiązań, które za każdym razem zapewnią ci zwycięstwo. Generalną zasadą jest cierpliwość. Pośpiech zwiększa jedynie twoje straty. Należy też zapamiętać o używaniu komendy MOVE OUT, która rozpoczyna generalne natarcie. To metoda jedynie na duże straty własne.

Wskazówki taktyczne:

1) Najsilniejszą bronią na planszy są czołgi. Ich działa i karabiny maszynowe mogą szybko rozprawić się z każdym punktem oporu.

## Microsoft'96

PC Windows 95 1 CD

486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autorizowany dystrybutor: zapowiedź październik (PC CD)

Za: Niesamowity nastrój pola walki - to się dzieje naprawdę!

Przeciwnie: Zbyt prawdziwe, zbyt przerażające!!!

nie twierdzi, że jeden z testerów rozmieszczał swoje MG42 wewnątrz dużych budynków. Amerykanie nie mogli go więc dostać z zewnątrz, a gdy wchodzili do budynku, MG otwierał ogień dziurawiąc zarówno ścianki działowe, za którymi kryli się Amerykanie, jak i samych Amerykanów.

3) Nie przechodź swoim oddziałem w poprzek linii ognia innego własnego oddziału. Kule nie różnią narodowości.

4) Uważaj na swoje sekcje ppanc (bazooka lub panzerschrek) by nie zostały przedwcześnie swojej amunicji przeciw piechocie. Lepiej poczekać by rozpoznać, czy nie pojawiają się jakieś czołgi, które trzeba by odstrzelić. W rzeczywistości, szczególnie bazooka często wykorzystywana była jako broń przeciw piechocie - nie jest to więc żaden błąd gry.

Wielka, wspaniała, rewelacyjna, super, fantastyczna, fenomenalna... No i nawet niezła. Dla graczy przyzwyczajonych do planszówek może jednak okazać się zbyt trudna i wymagająca, i zbyt dokładnie zakotwiczona w realia. Dużym minusem jest brak edytora i trochę zbyt jednostajne scenariusze. To jednak dopiero początki. CLOSE COMBAT 2 będzie na pewno lepszy (a chyba będzie!).

Pejoł

# CLOSE COMBAT

żę na wroga z gołymi rękami. Wojna jest straszna! I w CC to widać.

Plansza gry przedstawia niewielki, kilkusetmetrowy wycinek frontu. Widok z góry nie jest najszcześliwszym rozwiązaniem, ale umożliwia lepsze ogarnięcie wzrokiem terenu. Oficjalna skala gry to 8 metrów na 40 pixeli, chociaż żołnierze przedstawieni są w dwukrotnym, a pojazdy w półtorakrotnym powiększeniu.

Do dyspozycji gracza jest zwykle kilkunastu lub kilkadziesiąt żołnierzy, w kilkusobowych sekcjach.

Ich uzbrojenie to sekcje karabinów maszynowych, moździerzy, przeciwpancerna (z bazooką lub panzerschreckiem), zwiadu (uzbrojona w czołgi w pistolety maszynowe) oraz zwykła piechota. Pojedynczo występują czasem snajperzy.

Oprócz piechoty na planszy pojawia się czasem trochę sprzętu. Po stronie Amerykanów są to transportery, czołgi Sherman i Stuart oraz niszczyciele czołgów: M10 i M36. Te ostatnie stanowią najwartościowszy element twoich sił. Po stronie niemieckiej pojawiają się samochody rozpoznawcze, transportery, działa przeciwpancerne (nawet słynna osiemdziesiątkośsemka) oraz czołgi (PzIV, Pantera, Tygrys) i działa samobieżne z rewelacyjnym StuG III na czele.

Grafika CLOSE COMBAT pozostawia nieco do życzenia w kwestii przejrzystości. Czasem trudno zauważyć własnych żołnierzy (zielone mundury na tle zielonej trawy - nie dziwne?). W zbliżeniu teren i sylwetki stają się niestety ziarniste,

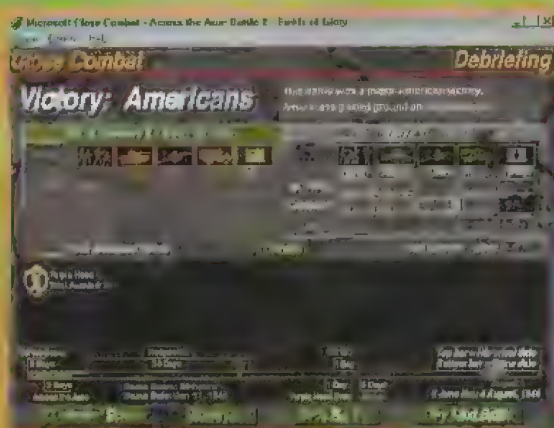
można odróżnić metaliczny pogłos MG42, dudnienie browningów kal.50, suchy terkot schmeisserów. Dokładnie słychać wrzaski podoficerów, krzyki rannych, grzmot czołgowych silników. Mając kartę stereo dokładnie wiadomo, z której strony kto strzela, można zorientować się czy żołnierz krzyczy w agonię... Wojna jest straszna! I w CC to słychać.

Taktyka w CLOSE COMBAT jest prosta i łatwa. Należy wziąć jakąś książkę o walkach w Normandii

Z drugiej strony, nie są wcale tak niezwykłe jak to się często widzi na filmach. Grając Amerykanami nie dopuść by twój czołg znalazł się bliżej niż 60 metrów od piechoty wroga. Inaczej będzie dobrym celem dla panzerfausta. Oddział z panzerschreckiem trzeba omijać jeszcze większym łukiem - 150 metrów.

2) Amerykańskie transportery są zbyt słabo opancerzone by podjeżdżać bliżej niż 200 metrów do niemieckich karabinów maszynowych. Niemieckie MG42 i amerykańskie ckm kal.50 mogą z bliska prze-

strzeliwać nawet ściany drewnianych budynków. Autor gry Keith Zabalauie





## R-TYPE

W R-TYPE grałem już na gumaku i Amidze w czasach gdy ta gra okupowała pierwsze miejsca na listach przebojów. Olbrzymi sukces skłonił autorów do przygotowania wersji SUPER R-TYPE na SNES. Po kilku latach z wielką przyjemnością i biciem serca włożyłem cartę w spragnioną szparę konsoli. Przypomniałem sobie stare dobre czasy i doznałem powtórnego zauroczenia tą strzelaninką.

Akcja R-TYPE rozgrywa się w abstrakcyjnym, kosmicznym świecie podzielonym na etapy. Wrogami są tu dziwaczne stworzenia latające i pełzające, uzbrojone w różnicowany oręż. Kontakt z wystrzelonym pociskiem, podobnie jak bezpośrednie starcie ze ścianą kończy się natychmiastową utratą życia i koniecznością zaczynania misji od początku danego poziomu. Spe-

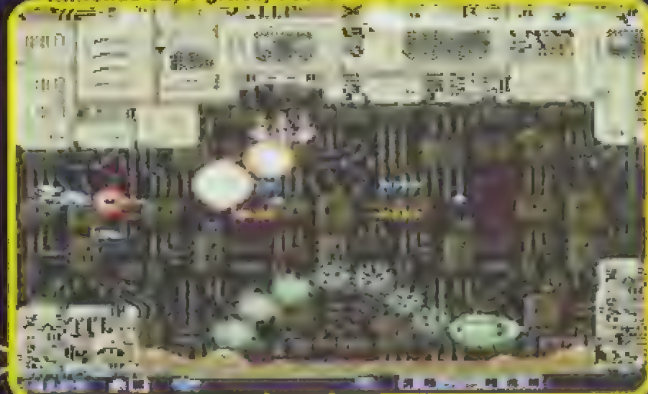
cialnie to podkreślam, gdyż niektóre strzelaninki mają skalę z wyczerpującą się energią.

Tym, co wpływa na olbrzymią miłośność gierki są fenomenalnie rozplanowane plansze z tysiącami przeszkód, tuneli i upierdliwych wrogów siejących naokoło ogniem. Poza tym system uzbrojenia, który doprowadza graczy do szaleństwa. Gdy dobrze strzelasz, co jakiś czas otrzymujesz bonusową broń. Po pewnym czasie osiąga ona nieprawdopodobne rozmiary, zakrywając pół ekranu. Raz posłana seria zmiata po drodze wszystko co się rusza.

Aby siła ognia nie nudziła się zbyt szybko, pomysiano o jej modyfikacji. Gdy przytrzymasz przycisk FIRE, rośnie siła ognia. Gdy dwa razy dojdzie do końca i puścisz FIRE, doznasz magicznego uniesienia – ekran w całości pokryje się trawiącym wszystko płomieniem. Przypomina to trochę grzyb atomowy.

Oprócz walorów czysto destrukcyjnych gra zadziwia pomysłowością. Gracz ani przez moment nie ma szans czuć nudy. Cały czas zaskakiwani jesteśmy czymś nowym. Zarówno w kwestii odłotowych graficznie obiektów jak

Nintendo'92, 1 gracz, ocena: 80%



Większość posiadaczy konsol tłucze głównie w mordobicia, strzelaninki, platformówki i wyscigi. Zdecydowaną mniejszość stanowią miłośnicy gier logicznych, nie mówiąc o miłośnikach strategii, którzy traktowani są marginalnie. W trosce o tę niedocenianą grupę graczy sięgnąłem po jeden z największych przebojów w dziedzinie strategii – POPULOUS.

Od tej właśnie gry zaczęła wiele lat temu firma BULL-FROG.

Wcielasz się w postać boga, który kieruje poczynaniami własnej populacji ludzi – wyznawców. Twoim celem jest pokonanie przeciwnika – innego boga – wszelkimi możliwymi sposobami. Dokonujesz tego poprzez wybicie do ostatniego każdego o innym kolorze skóry niż twoja. Do dyspozycji masz trzy tryby różniące się poziomem trudności.

Na początku każdej rozgrywki musisz doprowadzić swą populację na pewien poziom rozwoju, który umożliwi ci wywoływanie kataklizmów nawiedzających przeciwników. Kataklizmy wywołuje się czarami. Im więcej masz siły i im bardziej potężne masz państwo tym większe spustoszenie czynisz w szeregach wroga. O twojej potędze informuje cię przesuwająca się skala. Gdy

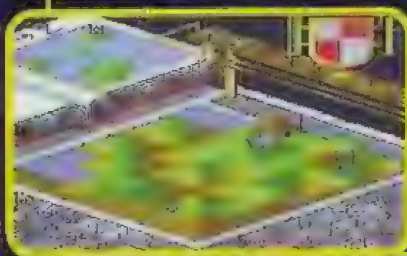
## POPULOUS

dojdzie do samego końca osiągasz

wtedy największą moc, której przy rozsądnym gospodarowaniu nikt nie jest w stanie się oprzeć. Oprócz wywoływania kataklizmów możesz jeszcze wysłać swoich ludzi do bezpośredniej walki. Do tego potrzebni będą dobrze wyszkoleni żołnierze. Na takiego koleżkę nie ma lewara. Chyba, że napotka kogoś takiego jak on sam.

Podstawą twojej egzystencji będą jednak szybko rozprzestrzeniające się budowle, na czele z najcenniejszymi zamkami. Aby wybudować zamek musisz wyrównać grunt poprzez zrównanie gór, ewentualne dobudowanie łąd i wyrównanie depresji.

Zapewne zaciekawi cię, jak tak wiele opcji obsługiwanych jest przy pomocy pada. Najlepiej



## HARLEY'S HUMONGO

Superman, Spiderman, Tankman, Bomberman, Jumperman – tak można by scharakteryzować bohatera platformówki o kojącem imieniu Harley. Kołes ten, zupełnie jak James Bond ma do pokonania tysiące przeciwno-

ści losu w postaci dziwacznych, zmutowanych i gigantycznych robali oraz ukształtowania terenu. Wędrowka Harley'a Ben Davidsona jest długa, skomplikowana i podzielona na etapy. Harley to gość, więc

oprócz sprawnych nóg, których używa wyłącznie do skakania i chodzenia, jeździ jeszcze czołgiem wyposażonym w pociski, nurkuje i lata przy pomocy jetpacka.

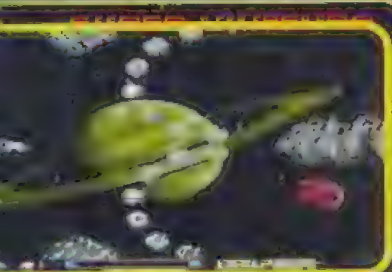
Najtrudniejsza jest jazda czołgiem, ponieważ ucieka ci ekran, który musisz gonić podczas jazdy do przodu. Dodatkowo daje się sterować kątem ustawienia lufy. Dochodzi do tego przeskakowanie przeszkód i rozwalanie wszechobylskich pilek. Niby proste, a musisz się skupić na czterech czynnościach. W końcu to czołgi! Najłatwiejsza i najprzyjemniejsza jest podróż przy pomocy jetpacka. Niestety bardzo szybko kończy się w nim paliwo. Pamiętaj – nie zawsze do pokonania danego etapu wystarczy sprawne nogi! Czasem będziesz korzystać z pewnych urządzeń, o czym musisz bezwzględnie pamiętać. Np. jetpack powi-

Hi Tech Expressions '92, 1 gracz, ocena: 70%



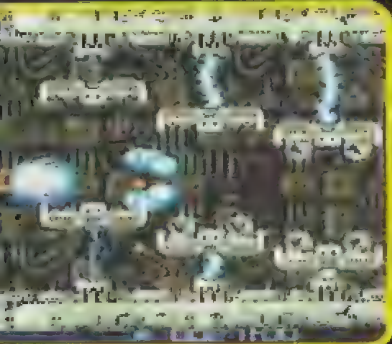
nien zawsze mieć pewną rezerwę paliwa, która przydaje się w najmniej oczekiwanym momencie.





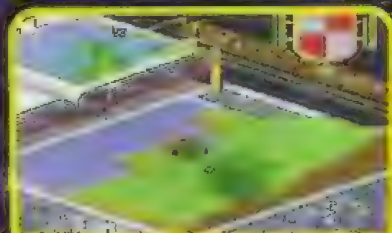
I problemów do pokonania (czytaj zniszczenia). Szata graficzna do dziś ujmuje miłośników strzelanin, podobnie jak i muzyka. Schowajcie się, wszystkie inne pseudogierki!

Wicki



oczywiście nadawałaby się do tego myszka. Z braku laku korzyliśmy z tego co mamy. Muszę przyznać, że zaskoczyła mnie funkcjonalność i dobre zagospodarowanie każdego przycisku. Do pewnego stopnia gra się wygodniej niż myszką!

Wicki



BULLFROG'92, 1 gracz, ocena: 85%

**S** Gdy napatrzyłem się na grafikę do tego stopnia, że zaropały mi gały przestałem sądzić, jakoby ta gra przeznaczona była dla najmłodszego gracza. W błąd wprowadziły mnie sceny wypełnione klockami, widokami znanymi z babcięj kuchni, a czasem obrazkami rysowanymi przez przedszkolaków. Po kilku godzinach stwierdziłem, że gierka jest co najmniej uniwersalna, a czasem nawet za trudna dla szkraba. Trudności wynikały tylko i wyłącznie z operacji czysto manualnych. Na uwagę zasługuje śmieszny dźwięk i nieporadnie zaimitowany Harley, który w sumie też jest śmieszny.

Wicki



# gry & tv konsole

## WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Po długich przygotowaniach narodził się kącik, w którym będziemy opisywać osprzęt do konsol. W tym miesiącu SATURN, za miesiąc PLAYSTATION. Pracujemy też nad stroną

dla GAMEBOY'A, efekty może już przed końcem roku. Mamy też całą masę nowych gier... zapraszam do lektury!

Gulash

### KILKA CHEATÓW...

#### ● RAYMAN (SAT)

99 ZYC - Spauzuj grę, trzymaj Górę, X, B, Z i wciskaj Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra, Y i powróć do gry.

#### ● GUARDIAN HEROES (SAT)

98 kontynuacji - Wybierz poziom EASY i daj się zabić od razu po wyjściu z kwatery. Nie wybieraj kontynuacji (GIVE UP). W opcjach ustaw poziom na HARD i rozpocznij STORY MODE jeszcze raz.

#### ● HANG ON GP'95 (SAT)

Na ekranie opcji wybierz wciskając przyciski z góry joysticka: Prawy, Prawy, Lewy, Prawy, Prawy. Możesz ścigać się na wszystkich trasach.

#### ● IRON SOLDIER (JAG)

Na ekranie opcji wstukuj:  
Wszystkie bronie i poziomy: 3,7,6,6,8,2,4,2  
Nieskończona amunicja: 2,7,2,8,3,7  
Przejdź do kolejnej misji: 2,8,8,8,6,6,7,7,3,7,7 i podczas gry #

### CZY WIESZ, ŻE...

● Firma MULTICOMP została autoryzowanym dystrybutorem oprogramowania firmy ACCLAIM na konsolę PlayStation. W ofercie znajduje się m.in. opisywana w tym miesiącu gra BUST-A-MOVE 2. Zainteresowanym podajemy kontakt: MULTICOMP, 57-350 Kudowa Zdrój, skrytka pocztowa 43, tel/fax: 004930/416 44 01.

● Według danych z branżowego tygodnika COMPUTER TRADE WEEKLY, konsola PlayStation powinna kosztować w Europie Wschodniej równowartość 199 dolarów. Czyli ok. 550 zł. Coś tu chyba nie gra... Śledztwo jest w toku, szczegóły za miesiąc!

● Nowa ręczna 32-bitowa konsola Nintendo (czyli nowy GameBoy) na razie nosi nazwę Atlantis. Ujrzy światło dzienne dopiero w 1997 roku, prawdopodobnie w lipcu. Bossowie Nintendo pragną skoncentrować się na N 64.

● Pierwszy miesiąc sprzedaży Nintendo 64 w Japonii zamyka się wynikiem 800 tys. egzemplarzy. Bossowie firmy planują sprzedaż w USA 500 tys. egzemplarzy konsol jeszcze przed nowym rokiem. Cena: 199 dolarów. Początek sprzedaży: 30 września.

● Tymczasem w Europie konsolowe rekordy bije RESIDENT EVIL (PSX) z wynikiem 230 tysięcy egzemplarzy sprzedanych pierwszego dnia. Firma VIRGIN na promocję wydała ponad 350 tys. funtów (piętnaście miliardów starych złotych)!

● PeCetowe rekordy padają oczywiście przy dwóch tytułach: QUAKE (450 tys. zamówień) i GRAND PRIX 2 (300 tys. zamówień). To normalne, zwyczaj-

szy że na PeCetach często grają także „nieco” starsi ludzie.

● Zapowiada się prawdziwa nowość, TOSHINDEN 2 DATA DISK dla PlayStation. Będą nowe tła, nowe postacie, nowe ciosy. Aby uruchomić DATA DISK potrzebna będzie gra TOSHINDEN 2. W Europie jeszcze przed nowym rokiem. Tymczasem wyłącznie dla konsoli SATURN planowana jest nowa seria gier - TOSHINDEN URA. Pierwsza część już jesienią.

● Konsola 3DO, pierwsza i niegdyś jedyna 32-bitówka staniała u USA do 99 dolarów. Oprogramowanie chodzi po \$20. Firma tak jak wszyscy boi się wejścia Nintendo 64 i wyprzedaje sprzęt. Pragnę jeszcze przypomnieć, że przed trzema laty 3DO kosztowało \$699.

● Mała francuska firma UBI SOFT zamyka półroczę z imponującymi wynikami sprzedaży: RAYMAN (350 tys.), STREET RACER (300 tys.) i KIEKO (100 tys.).

● Tym razem małe podsumowanie ubiegłego półroczu. Oto wyniki sprzedaży w Europie:

1. DUKE NUKEM 3D (PC CD)
2. ALIEN TRILOGY (PSX)
3. RIDGE RACER REVOLUTION (PSX)
4. CIVILIZATION 2 (PC CD)
5. NEED FOR SPEED (PSX, PC CD)

● A oto obecna lista najlepiej sprzedających się gier w U.K. (CD)

1. GP 2 (PC CD)
2. RESIDENT EVIL (PSX)
3. DUKE NUKEM 3D (PC CD)
4. FADE TO BLACK (PSX, PC CD)
5. OLYMPIC GAMES 1996 (PSX, PC CD)



# HANG ON GP'96

kciuka na joypadzie znosi go z kursu. Właśnie na tym polega największy problem HANG ON GP'96 – bardzo trudne sterowanie. Oczywiście, że

larnych wyścigów motocyklowych pisana jest już z myślą o posiadaczach konsoli Saturn.

Do wyboru jeden spośród kilku motorów różniących się rodzajem hamulców, silnika i opon. Ściągać się można na sześciu przygotowanych torach. Aby dostać się do kolejnych trzech, które nie są niczym innym jak rozwinięciem pierwszej trójki należy zająć najdalej trzecie miejsce w wyścigu GRAND PRIX. Można też ścigać się jedynie z czasem na jednym z wybranych przez siebie torów. Opcje konfiguracji, jak w każdej grze firmy SEGA wyczerpują dogłębnie temat. Podczas gry dostępne są trzy widoki na sytuację – jeden z pozycji

go na motorze zawodnika i dwa z helikoptera lecącego za pojazdem. Gdy maszyna zaczyna tracić przyczepność (bądź też zaczyna brakować paliwa w ENDURANCE MODE) najwyższy czas na zjazd do boksu, gdzie uczynni mechanicy wszystko załatwią.

Grafika jest szybka i płynna. Asfalt w zawrotnym tempie umyka spod kół, a bogato teksturowane tło przesuwa się bez żadnych zgrzytów. Gra nie spowalnia animacji ani na przez chwilę, ale widzieliśmy już więcej w SEGA RALLY i PANZER DRAGON ZWEI. Nieco gorzej z dźwiękiem – po kilku minutach wycie silnika staje się nie do zniesienia i trzeba je wyłączyć. Muzyka pasuje do klimatu wyścigowego toru, ale nie wnosi do tematu nic nowego.

Inaczej wygląda sprawa miłośności. We wszystkich czterech wyścigach jakie SEGA przygotowała dla Saturna kierujemy różnymi typami bolidów. Różnie też wygląda sterowanie – za

każdym razem trzeba uczyć się odmiennej techniki jazdy. W DAYTONA USA jest najprościej, tylko do przodu. W SEGA RALLY trzeba się ślizgać na zakrętach zaś w F1 CHALLENGE trzeba po prostu często hamować. Zupełnie inaczej jest w HANG ON GP'96. Motocykl jest urządzeniem bardzo sterownym, nawet najlżejsze drgnięcie

można się do niego po pewnym czasie przyzwyczaić ale nawet wtedy zdarzają się częste wpadki praktycznie nie z winy gracza. Nie znaczy to, że HANG ON jest grą kiepską, zaszuwanie na motorze jeszcze nigdy nie było tak przyjemne, choć tylko powiedzieć że gra się aż za bardzo inaczej.

Grę tę z czystym sumieniem mogę polecić jedynie zagorzałym fanatykom wyścigów motorów. To już czwarte wyścigi w jakie można pograć na Saturnie i naprawdę jest z czego wybrać. Nie można ignorować polęgi, którą jest SEGA RALLY CHAMPIONSHIP!

Gulash

# GOLDEN AXE THE DUEL

Od ostatniej wojny upłynęło wiele lat. Kiedy zaczęło już o niej zapominać, rozpoczęła się kolejna. Nagle wszyscy zapragnęli Złotego Topora, którym to GILLIUS THUNDERHEAD rozprawił się z DEATH-ADDEREM. Powiadają, że dzięki magicznym właściwościom Topora jego posiadacz może

mieć wszystko czego zapragnie. Starzy i młodzi, dobrzy i źli, wszyscy zostali rzucony w wir walki o posiadanie magicznej broni!

GOLDEN AXE powraca! W pierwszej grze opowiadającej o wojnie ze złym DEATH-ADDEREM kierując jedną z postaci należało idąc ciałem do przodu rozprawić się najpierw z jego oddziałami, a potem z nim samym. Gra była po prostu świetna, i ukazała się m.in. na PC, Amigę i MegaDrive. Z drugiej części autorzy postanowili zrobić zwykłe, dwuwymiarowe mordobicie (chcienie bym THE DUEL widział w KOMBAT KORNER, ale on i tak pęka w szwach).

W walce bierze udział dziesięć postaci standardowo różniących się od siebie garniturem ciosów, wielkością, szybkością, siłą i posiadaną bronią. Obecni są potomkowie postaci z pierwszej części: MILAN FLARE i GILLIUS ROCKHEAD, oraz KAYIN BLADE i DEATH-ADDER we własnych osobach. Nowi wojownicy to ZOMA, DOC, KEEL, JAMM, GREEN i PANCHOS. Każda z postaci posiada kilka łatwych do wykonania ciosów specjalnych dokładnie opisa-

Gry dostarczył: BOBMARK

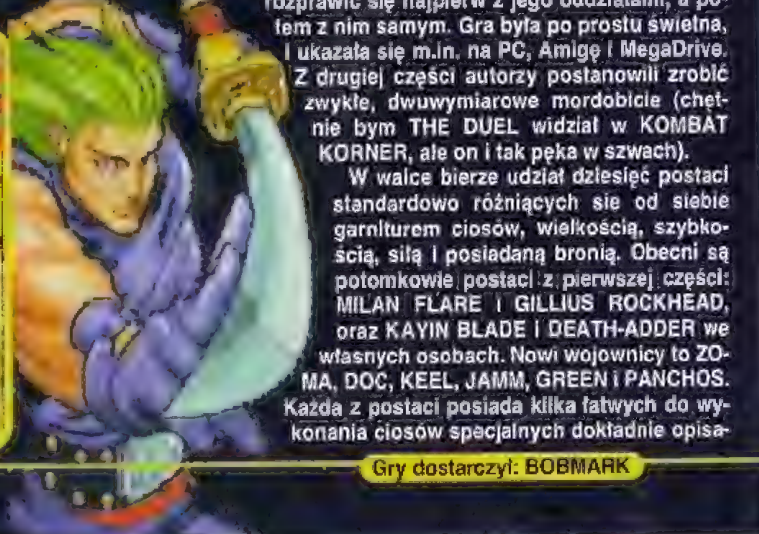


SEGA'95, 1 gracz, ocena: 60%



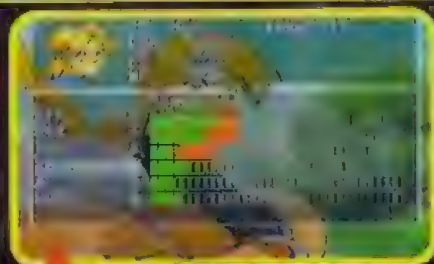
Jednym z najstarszych automatów firmy SEGA jest SUPER HANG-ON. Jego konsolowa wersja przez długi czas bawiła posiadaczy MegaDrive. Kolejna, najnowsza osłona tych bardzo popu-

racyjne, jak w każdej grze firmy SEGA wyczerpują dogłębnie temat. Podczas gry dostępne są trzy widoki na sytuację – jeden z pozycji





# GUARDIAN HEROES



W trakcie gry postać zdobywa punktowe jednostki, które można potem odpowiednio rozdysonować podwyższając jej cechy (inteligencja, siła). Między innymi dlatego można uważać GUARDIAN HEROES za zręcznościową grę RPG.



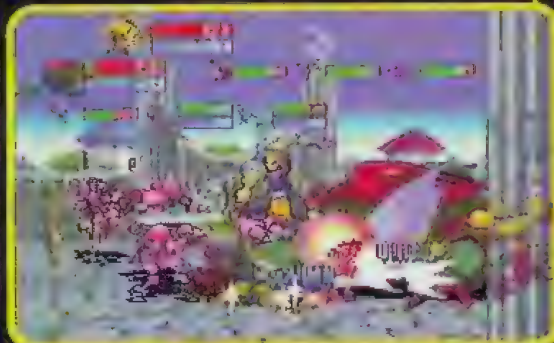
Guardian Heroes to grupa gotowych na wszystko nieustraszonych poszukiwaczy przygód. Po raz kolejny spotkali się, aby odnaleźć legendarny miecz ochraniający świat przed złem od tysięcy lat. Pewnego dnia jeden z nich, HAN, odnajduje miecz wbity w kamień głęboko w ciemnym lesie. Dzięki swej nadludzkiej sile wyciąga go. Niespodziewanie pojawiają się żołdacy króla, którym przykazano zdobyć miecz za wszelką cenę. I jeszcze bardziej niespodziewanie pojawia się olbrzymi szkielet ubrany w żółtą zbroję, który posługując się właśnie tym mieczem pomaga naszym bohaterom wyrwać się z opresji...

GUARDIAN HEROES to gra, na którą długo czekałem – mordobicie, w którym gracz porusza się do przodu (przy scrollowanym tle). Mordobicie z doskonale wplecionymi elementami gry RPG. Postacie ze sobą rozmawiają, drużyna się powiększa o świeżo poznanych wojowników, gracz po ukończeniu etapu może wybrać jedno z kilku miejsc, w które bohaterowie się udadzą.

Gra toczy się na trzech planach, które można zmieniać skacząc przy pomocy odpowiednich przycisków. Każdy z graczy kieruje jedną z postaci, których cechy różnią się w sposób znaczący (ale wszystkie mają ciosy specjalne). Dla każdej z postaci przewidziano inną ścieżkę ukończenia gry, różni się też jej zakończenie.

Oprócz STORY MODE jest jeszcze rewelacyjna opcja VS MODE, w której od dwóch do sześciu graczy może jednocześnie walczyć na arenie. Można wybrać spośród 40 postaci, można tworzyć według własnego uznania drużyny. Opcje konfiguracyjne gry rozwinęto niemal do maksimum.

Grafika jest po prostu świetna, podobnie jak animacja. GUARDIAN HEROES po prostu ocieka mangą, tworząc specyficzny japoński klimat.



Zwracam uwagę na wspaniałe intro (mangowy film animowany!). Można się trochę przyczepić do wielkich pikseli, które widać gdy postacie znajdują się na pierwszym planie. W grze się jednak dzieje tak wiele, że po prostu nie ma czasu na przyglądanie się i krytykę! Skok, cios, blok, magia... Istne szaleństwo! Strona muzyczno-dźwiękowa bez zarzutu. Całość jest przeświata! Szczególnie w sześć osób, gdzie momentami nic nie widać na ekranie (maksymalna jatka!). Gra nie ma prawa się znudzić przez bardzo długi czas. W swojej dziedzinie nie ma po prostu konkurencji. I właśnie dlatego GUARDIAN HEROES jest moja propozycja na październik!

Gulash

SEGA'96, 1-6 graczy, ocena: 90%



DEATH-ADDER jest największym i najsilniejszym kolesiem. Jest wolny, ale jego ciosy sięgają prawdziwe spustoszenie w systemach obronnych przeciwnika. Fajna tarcza.

nych w instrukcji. Podczas walki na arenie wbiegają krasnoludki z workami na plecach – trzeba je potraktować ostro, wtedy upuszczają flaszki z tajemniczą miksturą. Gdy wojownik ubiera cztery, może wykonać SPECIAL ATTACK zabierający przeciwnikowi całe morze energii.

Graficznie jest zupełnie w porządku. Ręcznie rysowane i animowane postacie mogą się podobać szczególnie osobom rozkochanym w fantasy (natrętnie przypomina mi cykl DRAGONLANCE). Animacja jest płynna, w końcu czego innego spodzie-

wać się po firmie SEGA. Bardzo fajna jest odgrywana z kompaktu muzyka. Jest pompatyczna, z trąbami i bębnami, doskonale pomaga wczuć się w klimat rzeźni w krainie fantasy. Efekty dźwiękowe przesampłowano na przyzwoitym poziomie.

Gra podoba mi się, ale uważam że jest zbyt mało skomplikowana. Brak dobrych combosów, wykończeń i przede wszystkim tak cenniejszej w mordobicach MORTALWO-STREETFIGHTEROWEJ głębi nie pozwala się nią w pełni rozkoszować. Poza tym wszystkim ko przypomina za bardzo obfudną młóckę na chłama... a szkoda, bo oprawa jest naprawdę niezła.

Gulash

Jak widzicie GILLIUS ma trochę pary w łapach. Po takim ciosie toporem wypłynęłyby wszystkie flaki, ale spoko, to tylko gra komputerowa. Jak ona cierpi!



Jest i sporadycznie pojawiająca się krew. DOC musiał nieźle przysunąć KAYINOWI, aż się cały zalał!





## BUST-A MOVE 2

WELACJA dla wszystkich, wiek i płeć nieważna! BUST-A-MOVE nie ma przebojowej, trójwymiarowej grafiki.

Pierwszy raz zaobserwowałem tę grę na automa-

OF FIGHTERS'95. Teraz jednak nadszedł czas dla BUST-A-MOVE 2, gra właśnie ukazała się w wersji PlayStation.

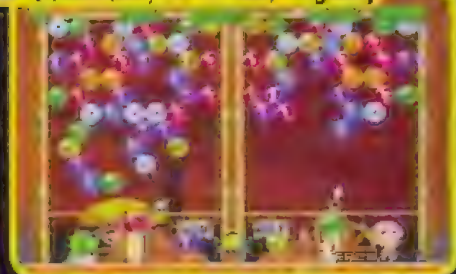
Pomysł jest prosty. Na planszy znajdują się kolorowe kulki. Kierujemy smokiem stojącym na dole z armatką, która strzela także różnokolorowymi kulkami. Gdy zetkną się trzy kulki w jednym kolorze, znikają. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kulek z planszy. Można grać samotnie, spokojnie planować sobie każde posunięcie. Można grać we dwoje (z procesorem lub drugim graczem), wtedy dezintegrowane przez nas kulki pojawiają się na połowie przeciwnika. I CO? MAKSYMALNA MIOCODNOŚĆ!!! OTO GŁÓWNA CECHA TEJ GRY!!!

W niektórych grach logicznych jest to „coś”, co nie pozwala przez długie godziny od nich odejść. BUST-A-MOVE 2 właśnie to posiada i to w takiej ilości, że gdyby pociąć „to” na części, wyszłyby trzy całkiem niezłe gierki. KOMPLETNA RE-

Ma jednak tak potężny ładunek młodości, że momentami niszczy wszystkie mordobicia i wyścigi samochodowe wzięte do kupy (w końcu ile godzin dziennie można w nie grać?). Obecna w grze muzyka długo nie wyjdzie wam z głowy; będziecie ją nucić w szkole i pod prysznicem (Intymne miejsce). TETRIS umarł!

Gulash

OCENA: 90%, TAITO 1996, 1-2 graczy



tach, podczas zeszłorocznych wakacji. Widziałem że ciągle ktoś przy niej ktoś stoi, wrzuca kolejne żetony i ekscytuje się. Dla mnie wtedy najważniejszy jednak był stojący w kącie KING



Dystrybutor: MULTICOMP

## ALONE IN THE DARK

Tytuł ten obecny jest na PC już od kilku lat jako ALONE IN THE DARK 2 (opis w SS'11). Osobom, które ALONE IN THE DARK oglądają po raz pierwszy wystarczy wiedzieć, że jest to gra przygodowo-zręcznościowa ze znakomitym scenariuszem

szem utrzymanym w konwencji horroru. Wersja dla PlayStation nie spełnia jednak oczekiwań, jakie mamy w 1996 roku. Grafika, mimo że poprawiona (postacie są cieniowane) nie dorasta do dzisiejszych standardów. Jednak największym minusem, który już po kilku chwilach staje się wręcz nie do

zniesienia jest czas doczytywania się kolejnych plansz. Zajmuje to czasem i 15 cennych sekund i co za tym idzie wybiła gracza z atmosfery grozy, którą stara się budować świetny scenariusz.

Gulash

OCENA: 60%, Infogames 1996, 1 Gracz /Memory Card

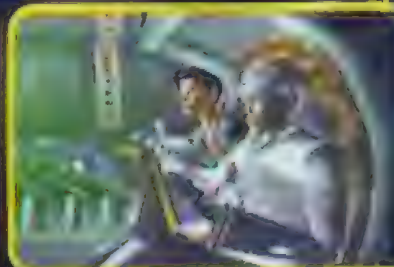


Dystrybutor: MARKSOFT

## TIME COMMANDO

Obszerny artykuł na temat TIME COMMANDO znajduje się na stronie 44. Chętnych zapraszam więc właśnie tam, bo obie wersje są identyczne jeśli chodzi o treść i przebieg rozgrywki. Różnią się natomiast grafiką – wersja PC pracuje w nieco większej rozdzielczości, za to na PlayStation gra wyświetla 32 tysiące kolorów. Dzięki telewizorowi rozmywającemu nieco obraz nie widać wylazającej na ekran kompresji filmów. I za to właśnie oceniam tę wersję o oczko wyżej.

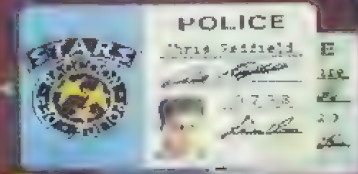
Gulash



OCENA: 90% Electronic Arts 1996 1 gracz, Memory Card. Dystrybutor: IPS COMPUTER GROUP



Tak zaczyna się znakomity film o zombiach. DENT EVIL... oddziału... autorzy... pozostawili



Las Raccoon zaczął być dla rządu powodem do niepokoju, po za-  
leżeniu w nim kilku dniem okale-  
czonych bupów. W celu przypro-

# RESIDENT EVIL

dwie postacie - CHRIS lub JILL. Różnica jest nie tylko płciowa - CHRIS jest silniejszy, gra nim jest trudniejsza i nie posiada on na początku spluw. Co najważniejsze, obie ścieżki różnią się od siebie w zasadniczych momentach. Na początku jedna osoba z pary znikła, zastanawiamy się, czy jest jej odnalezienie. CHRIS zawsze będzie sam, JILL w krytycznych momentach pomagać będzie jeden z komandosów, BARRY.

dziecie pozosta-  
wać leżących  
na ziemi prze-  
ciwników w ka-  
tuzach krwi.

Gra jest bar-  
dzo ostra. Tu nie  
ma żartów, krew  
leje się gęsto,  
a tropy padają  
co chwila. Obec-  
na jest też bu-

wadzenia zwiadu została wysłana  
grupa specjalna ALPHA TEAM,  
składająca się z kilku najlepszych  
komandosów. Gdy po kilku godzi-  
nach ich nadajniki przestały odpo-  
wiedzieć, sztab zdecydował się na  
wysłanie drugiego oddziału. Zaraz  
po wylądowaniu oddział BRAVO  
TEAM został zaatakowany przez  
dziwnego potwora, szybszego niż  
wszystko co żyje na ziemi, z zębami  
zajmującymi pół metra kwadrato-  
wego. Członkowie oddziału po pa-  
nicznej ucieczce zbliżają się do  
dziwnego domu...

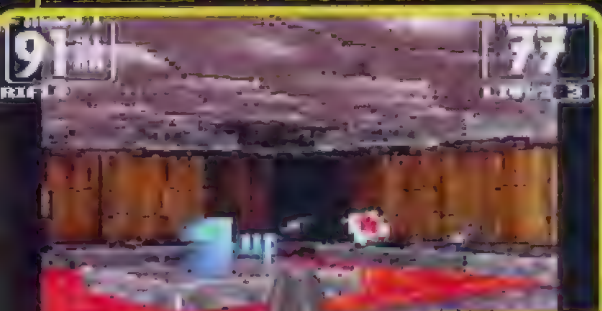
W RESIDENT EVIL jest wszyst-  
ko to, co powinno być w dobrej  
grze arcade-adventure. Mnóstwo  
machania nożem, strzelania z róż-  
nej broni i używania przedmiotów.  
Odgrzyzający głowę zombie to tyl-  
ko prolog do prawdziwych potwo-  
rów, sami zobaczycie. Joypad  
sprawdza się doskonale i choć na  
początku będzie trudno, to po  
pewnym czasie bez problemu be-

dzająca wiele kontrowersji  
animacja, w której rendero-  
wanemu zombiemu wstawio-  
no zeskanowane oko martwego  
człowieka! Wszystko to w jednym  
celu - zbudować atmosferę gro-  
zy. I udało się. Grafika jest po-  
 prostu wspaniała. Przepięknie wy-  
renderowane wnętrza domu, ani-  
macja realizowana techniką mo-  
tion-capture, olbrzymia ilość ko-  
lorów. Dźwięk doskonały - zna-  
komita muzyka, wycia potworów,  
rozmowy komandosów i odgłosy  
walki.

Można tę grę porówny-  
wać do ALONE IN THE  
DARK. Trzeba jedynie  
pamiętać, że w RESI-  
DENT EVIL główny bo-  
hater jest wyszkolonym  
komandosem, maszyną  
do zabijania, która nie  
boi się zapachu krwi.  
To nie ten sam zastra-  
szony facet, co  
w ALONE. Odpowiedz-  
cie sobie sami, kim  
przyjemniej grać...

RESIDENT EVIL (w Japonii na-  
zywa się BIOHAZARD) to w tej  
chwili jedna z najlepiej sprzedają-  
cych się gier na PSX. Zupełnie  
stuszenie, bo wspaniała grafika,  
animacja i dźwięk oraz naprawdę  
znakomity scenariusz pozwalający  
przeżyć mroźną krew w żyłach  
przygody stoją na najwyższym po-  
ziomie i godne są podziwu. Chło-  
pakom z CAPCOM udało się zno-  
wu zająć świat. Tak trzymać!  
Gulash





# FEARS

Jednak wiedzę jaką posiłd wykorzystuje przeciwko rasie ludzkiej, bowiem dokonuje na niej straszliwych eksperymentów. Aby zmierzyć się oko w oko ze świrem musisz przebrnąć przez 30 zróżnicowanych poziomów ostrego strzelania. Na drodze

małowana na ich twarzy wściekłość spowoduje, że zaczną ci po karku przebiegać dreszcze

szczególne gdy w asyście dosyć przeciętnych sampli zaczną ginać od twoich precyzyjnych strzałów, wydając obrzydliwe odgłosy. Z wyjątkiem tych odgłosów o dźwięku nic dobrego nie można powiedzieć.

Te drobne wady, które przed chwilą wymieniałem to nic w porównaniu z szybkością działania programu, która jest identyczna jak na Amidze 1200. Szkoda, że programiści nie pomyśleli o wykorzystaniu kłosa Aikiko, na której FEARs dostałby skrzydeł. Anemia gry jest szczególnie odczuwalna, gdy poruszamy się w okolicach przepaści, bowiem jeden nieostrożny ruch może skończyć się wpadnięciem do dołu z lawą. Nie wygodne, jest również celowanie. Za przykład podam sytuację, w której zostałem zaatakowany przez kilku wrogów. Zanim odpowiednio wycelowałem i zgładziłem wszystkich stan mojej energii zmniejszył się o połowę. Fajnie co? Wszystkiemu winna jest skokowa animacja!

Wicik

Dystrybutor: MarkSoft



Manyk Ltd '96 Ocena: 40%



Mniej więcej rok temu gra FEARs ukazała się na Amigę 1200. Były to jeszcze czasy gdy na rynku nie mieliśmy BREATHLESS, NEMAC 4 i KILLING GROUNDS. Większość Amigowców jarała się tą grą na maksa, bo nie miała zbyt dużego wyboru. Obecnie, gdy konkurencja jest spora (mam na myśli Amigę) propozycja w postaci „Strachów” wydaje się być mało interesująca. Dlaczego? Zaraz was przekonam.

FEARs jest strzelaniną 3D stworzoną na wzór nieśmiertelnego DOOM. Twoim zadaniem jest zgładzenie obłąkanego naukowca, który dokonuje eksperymentów na ludziach. Dr Blo-dhart, bo o nim mowa, jest wysokiej klasy specjalistą w dziedzinie inżynierii genetycznej.

Do rozwalki wykorzystujesz sześć rodzajów broni. Na początku posiłdasz oczywiście tylko kosałkę i dwururkę. Reszta ekwipunku jest ukryta w dalszej części gry.

Sterowanie postacią, przełączanie broni i uaktywnianie superprzydatnej mapy zostało doskonale rozplanowane na padzie. Jest to bardzo istotny element wpływający na przyjemność grania.

Gorzej prezentuje się kwestia szybkości działania programu i grafiki. Teksturowany świat w FEARs wypada dosyć blade na tle innych gier. Jest mało zróżnicowany, monotony i zostaje wyświetlony przez gigantyczne i obrzydliwe piksele 2x2. Ściany, podłogi, pomieszczenia są bez wyrazu w przeciwieństwie do interesujących bestii. Z początku ich wygląd zewnętrzny bardzo śmieszy, bo przypominają napompowane ludziki. Po pewnym czasie gdy odenwiesz się od rzeczywistości, wy-



# THOMAS PINBALL

Film o ciuchci Thomas i jej kumplach znany jest każdemu angielskiemu dzieciakowi. Cie-

szy się on tam sporą popularnością. Na tej podstawie grupa ALTERNATIVE SOFTWARE postanowiła wydać

pinballa przeznaczony dla dzieci. Autorzy przygotowali cztery stoły, których tła stanowią roześmiane mordki kolejek torowych. W efektach dźwiękowych i muzyce poszli jeszcze dalej, bowiem zastosowali znane z serialu odgłosy. W sumie tworzy to bardzo ciepłe i sympatyczne środowisko. Przed wyborem stołu mamy możliwość skonfigurowania kilku opcji w postaci liczby dostępnych kulek i wyboru jednego z trzech poziomów trudności.

Samo granie jest dosyć miodne, jednak posiada kilka wad. Zasadniczą jest toporne poruszanie się lapek, którymi niezmiernie ciężko jest wykonać soczyste uderzenie. Przez to gra się głównie w dolnych partiach stołu. Generalnie stoły nie posiadają zbyt wielu miejsc do punktowania. Wszystko kończy się na dwóch-trzech rampach i kilku lampkach do zapalenia. Być może jest to słuszny zabieg, który dzieciakom ma ułatwić grę. Z doświadczenia jednak wiem, że im więcej się dzieje i gdy coś błyszczy i wybucha, to dzieciaki piszczą z radości. Pewnie co kraj to obyczaj.

Na uwagę zasługuje doskonałe rozplanowanie obsługi gry na padzie. Najważniejsze jest przyporządkowanie lapek dwóm najważniejszym przyciskom pod palcami wskazującymi. Dzięki

temu udogodnieniu można grać godzinami bez odczuwalnego zmęczenia (niestety, pad w CD32 to pomyłka).

Wicik

Alternative Software '95, Ocena: 55%





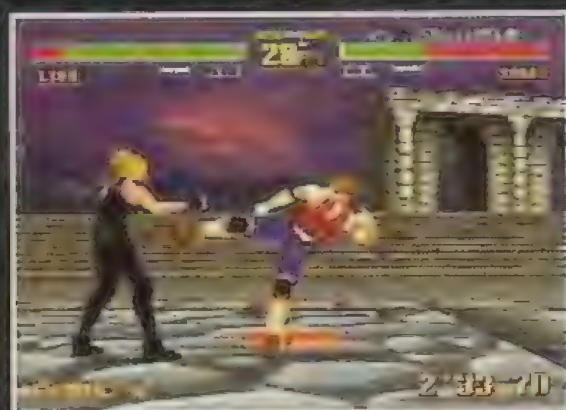
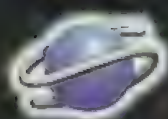
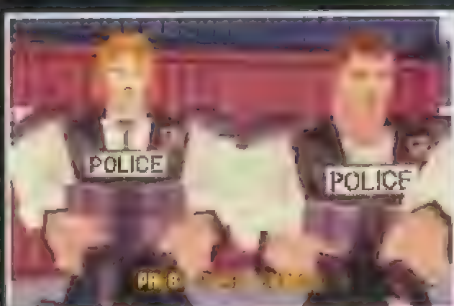
**Panzer  
Dragoon Zwei**



**Sega  
Rally**



**Virtua Cop**



**Virtua Fighter 2**

**tylko  
na**



**SEGA SATURN**

**DYSTRYBUTOR:**

**BOBMARK** Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02









**SEGA, wychodząc naprzeciw swoim klientom wprowadza do sprzedaży pistolet VIRTUA GUN (STUNNER w USA) przeznaczony dla Saturna, dzięki czemu hasło „salon gier w mieszkaniu” nabiera mocy.**



**Już dawno minęły czasy, gdy konsola była małą skrzynką stojącą pod telewizorem. Możliwości najnowszych konsol mogą niemal w każdym punkcie rywalizować z możliwościami PeCeta nowej generacji.**

Pistolet został wykonany bardzo solidnie. Poza spustem posiada jeszcze jeden przycisk (odpowiednik START w joysticku) umiejscowio-

w żądany centymetr kwadratowy ekranu.

VIRTUA GUN jest integralną częścią gry VIRTUA COP. Wy-

metra za krótki kabel. Jeśli Saturn stoi przy telewizorze, będziecie strzelać z ok. 2 metrów.

VIRTUA COP w wersji automatowej zaopatrzony jest w dwa pistolety, z których strzela się do ekranu. Do tej pory w wersji na konsolę Saturn można było grać jedynie przy pomocy JOYPADA.

VIRTUA GUN jest znakomitym dodatkiem. Naciągnij kumpla na drugi, a gdy już znudzi się wam wspólne strzelanie weź w ręce oba pistolety jednocześnie. Poczujesz się tak świetnie jak Antonio Banderas w „Desperado” albo dziadek Clint

# Virtua Gun

ny przy końcu lufy. Jest lekki, nieco nawet lżejszy niż automatowy odpowiednik, dzięki czemu ręce się tak łatwo nie męczą. Doskonale też nadaje się do trzymania go o b u -

rażać (duża poprawa stabilności). W porównaniu z innymi pistoletami do gier TV VIRTUA GUN sprawuje się wręcz perfekcyjnie. Raz skalibrowany zachowuje się znakomicie i umożliwia oddanie celnego strzału

starczy końcówkę kabla wsunąć w port joysticka, uruchomić grę i szybko skalibrować broń strzelając w specjalną tarczę aby oddać się upojnemu zajęciu zabijania na ekranie. Jedyne minusy to liczba gier współpracujących aktualnie z urządzeniem (jedna, a trzy w zapowiedziach) oraz o pól

Eastwood w jednym ze swoich westernów.

**Gulash**

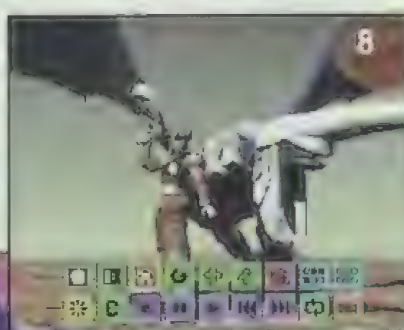
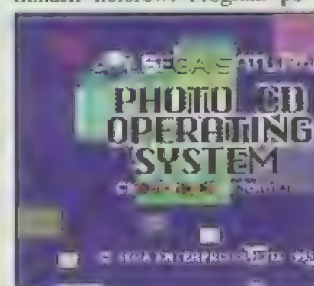
**Dystrybutor:**  
BOBMARK, Warszawa  
ul. Smocza 18  
tel. (0 22) 38 05 02  
**Cena (z VAT-em): 179,- zł**

PHOTO CD OPERATING SYSTEM do konsoli Saturn nie jest dodatkowym sprzętem, lecz programem służącym do oglądania zdjęć

zwala na ustawienie kolejności oglądania obrazków, obracanie ich we wszystkie strony, przybliżanie i oddalanie oraz kilka innych efektów.

# Photo CD System

nagranych na płycie kompaktowej w formie PHOTO CD – zarówno firmowych (np. seria COREL CLIPARTS), jak i własnych (tyle że nagranych w odpowiednim punkcie usługowym). Pojemność takiego krążka wynosi 100 obrazków, w bardzo wysokiej rozdzielczości i 16 milionach kolorów. Program po-



Wszystko działa bez zarzutu, zaś prezentuje się z właściwą produktem firmy SEGA elegancją.

O ile mi wiadomo istnieją już w Polsce punkty KODAKA, gdzie nagrywa się zdjęcia na płyty. Po prostu przynosi się trzy klisze, firma zaś wywołuje



zjęcia – tylko że zamiast fotek otrzymuje się płytkę CD. Zabawa jest naprawdę przednia, gdy ma się wielki telewizor. Możliwości tego programu wprawdzie nie zastąpią dobrego Macintosha z Photoshopen, lecz jest to ruch w dobrą stronę (konsola zamiast komputera).

Niedługo do Saturna dostępny będzie także modem i program umożliwiający połączenie się z siecią Internet (choćby po to, aby obejrzeć zapowiedzi nowych gier), to naprawdę duży krok w przyszłość. Jedno jest pewne: na konsolach nie da się pracować w biurze. I bardzo dobrze.

**Gulash**

**Dystrybutor:**  
BOBMARK, Warszawa  
ul. Smocza 18  
tel. (0 22) 38 05 02  
**Cena (z VAT-em): ~ 159,- zł**





**Karty graficzne z akceleratorami trzeciego wymiaru już dawno miały zapewnić zgnębniałym PeCetom szybką, trójwymiarową grafikę przewyższającą jakością konsole nowej generacji. Jednak jaki jest w tym sens, skoro cena takiego urządzenia do niedawna nawet przewyższała cenę superkonsoli?**

Pomysł akceleratora 3D nie jest nowy. Obecnie na rynku karty takie jak 3D BLASTER (opis w SS'37) czy DIAMOND EDGE 3D, mimo swoich bogatych możliwości odstraszały graczy wygórowaną ceną. Alternatywą wydaje się wprowadzony niedawno chipset S3 VIRGE 3D, który oferuje potężne możliwości za naprawdę niską cenę.

VIRGE 3D został wyprodukowany przez firmę S3, która w ciągu ostatnich dwóch lat prawie w całości oparła rynek kart graficznych do PC, wypierając nawet tak popularne serie jak Tseng, Citrus czy pożałuj Boże Trident. Obecnie wszystkie liczące się w tej branży firmy, jak np. Diamond, Miro, Orchid czy Fahrenheit montują procesor S3.

Istotą VIRGE 3D jest sprzętowa akceleracja generowania grafiki,

która polega na przekazaniu procesorochłonnych czynności za pośrednictwem drivera programowego do układów karty. Aby uniknąć problemów kompatybilności, a także uniezależnić się od wsparcia programowego ze strony producentów gier, S3 postawiło na Windows'95 i pakiet driverów graficznych Direct-X. Wystarczy więc, aby działająca pod Win'95 gra

#### ■ Hardware

Testowana przez nas wersja OEM standardowo wyposażona jest w 2 MB pamięci EDO RAM. W pełni 64-bitowa karta przeznaczona jest dla komputerów z szyną PCI. Na karcie znajduje się dosłownie jeden chip odpowiedzialny za wszystkie funkcje, zarówno 2D jak i 3D. Windows'95 rozpoznaje nowe urządzenie i można przystąpić do instalacji driverów z dołączonych dyskietek.

Karta poza standardowymi rozdzielczościami wyświetla tryby 800x600x16,7 mln kolorów, 1024x768x32 tys. kolorów, a także 1152x854x256 kolorów i 1284x1024x256 kolorów. Dołączony jest także player do odtwarzania filmów skompresowanych w formacie MPEG. W rozdzielczości 640x480 x32 tys. kolorów, na pełnym ekranie

wana dla VIRGE). Mimo iż nie zwalają z nóg, dają posmakować możliwości jakie otwiera przed nami akcelerator.

#### ■ Direct-X

Najważniejszą zaletą chipsetu S3 VIRGE 3D jest wspomniany fakt współpracy z pakietem Direct-X firmy Microsoft. Są to biblioteki procedur, z których korzysta już większość firm piszących gry dla Win'95. W skład pakietu wchodzi najogólniej biorąc Direct Sound, Direct Draw i Direct 3D. Najbardziej interesuje nas oczywiście Direct 3D, gdyż S3 VIRGE 3D będzie przyspieszać wszystko co korzysta właśnie z niego. Liczba gier pracujących pod Windows'95 stale się powiększa i czy chcecie tego czy nie, to wydaje mi się, że w 1997 roku nie za często bę-

# S3 Virge 3D

odtwarza film z płynnością 27 klatek na sekundę, a to jest doskonały wynik.

Do zestawu dołączona jest płyta CD, na której znajduje się pełna gra HAVOC dla Windows'95 (tęsz poduszkołwcem strzelając do

dziemi oglądać gry chodzące pod DOS-em...

Po zainstalowaniu pakietu Direct-X v. 2.0 wszystkie programy korzystające z jego procedur dostają potężnego kopniaka. W moim przypadku prawdziwego szalu dostali gry VIRTUA FIGHTER PC (który teraz wygląda lepiej niż na Saturnie!) i SYNDICATE WARS (rewelacyjnie szybko i wysoka rozdziel-

czość). Jednym słowem: TO DZIAŁA!!! OD RAZU!!!

#### ■ Software

Nas, graczy interesują przede wszystkim gry. Powtórzmy jeszcze raz, że VIRGE 3D będzie uaktywniać swój akcelerator w grach, które:

a) są specjalnie zakodowane aby używać akceleratora VIRGE 3D. Na

przeciwników, szybka grafika 3D w wysokiej rozdzielczości, specjalna wersja shareware TERMINAL VELOCITY (pracuje w 32 tysiącach kolorów!) oraz demo AC-TUA SOCCER (także zoptymalizowa-

wykorzystywała Direct-X, a dzięki VIRGE 3D będzie pracować szybciej i płynniej!





pudełku z grą znajduje się wówczas logo S3 ONBOARD. Myślę, że nie ma specjalnie co liczyć na rychle upowszechnienie.

b) we wszystkich aplikacjach korzystają z biblioteki Direct 3D.

Firma S3 na tym nie poprzestaje, oto najważniejsze zapowiedzi na najbliższe kilka miesięcy. Zwróćcie uwagę, że wszystkie te gry są trójwymiarowe!

#### ACCLAIM:

Alien Tology, Stratosphere

#### ACTIVISION:

Hyperblade, MechWarrior 2

#### EIDOS INTERACTIVE:

Flying Nightmares 2,

Confirmed Kill, Tomb Raider,

#### GTE INTERACTIVE:

FX Fighter

#### GREMLIN INTERACTIVE:

Actua Soccer

#### INTERPLAY:

Descent 2

#### LOOKING GLASS:

Flight Unlimited, Terra Nova

#### MINDSCAPE:

MegaRace 3, NCAA Final Four,

Cyberspeed

#### PSYGNOSIS:

Destruction Derby

#### VIRGIN INTERACTIVE:

Screamer, NHL'97

### Test porównawczy

Oto test trzech kart graficznych o porównywalnych cenach wykonany na komputerze Pentium 133 z 32 MB RAM.

	S3 VIRGE 3D	S3 VISION 864	TRIDENT 9440
GEX (Win'95)	31 k/s	17 k/s	23 k/s
GRAND PRIX 2 (DOS)	HiRes: 11.1 k/s LoRes: 25.6 k/s	HiRes: 11.0 k/s LoRes: 18.2 k/s	HiRes: 10.0 k/s LoRes: 17.0 k/s
WINTACH 1.0	wynik: 103.58	wynik: 87.19	wynik: 73.91

k/s – liczba wyświetlanych klatek animacji na sekundę

Na podstawie tabeli wyraźnie widać, jak znakomicie VIRGE 3D radzi sobie z grą pod Windows'95 (GEX). Natomiast pod DOS (GRAND PRIX 2) zasadnicza różnica występuje w niskiej rozdzielczości. FIGP2 jest „twardo” zakodowaną grą i w wysokiej rozdzielczości więcej klatek będzie wyświetlać jedynie na szybszym procesorze. WINTACH to natomiast program testujący karty graficzne. VIRGE 3D uzyskała najlepsze noty. Jest po prostu szybka!

### Co z tego wynika?

Jest jeszcze jedna sprawa: jak S3 VIRGE 3D wypada w po-

równaniu z innymi akceleratorami? Odpowiedź jest prosta – lepiej! Kosztując ponad trzy razy mniej oferuje podobne możliwości! Nie wątpiliwie jesteśmy świadkami narodzin nowego standardu, jakim

Teraz trzeba tylko czekać, aż producenci gier staną na wysokości zadania. Microsoft dotrzymał bowiem słowa.

Marcin K. Górecki

### Odpowiedzi bez pytań

Chipset S3 VIRGE 3D jest kompatybilny dopiero z wersją 2.0 pakietu Direct-X. Jeśli więc instalując grę pod Windows'95 będzie

ona aktywować ów pakiet, radzę dokładnie sprawdzić, z którą wersją macie do czynienia. Wersja 1.0 ma kłopoty z VIRGE 3D i karta po prostu nie działa! Direct-X 2.0 znajdziecie najprawdopodobniej upchnięty na płycie obok każdej nowej gry dla Windows'95, a także na SS CD'39.

Aby akceleracja zaczęła działać, na potrzeby niektórych gier konieczne będzie przestawienie pulpitu w tryb 640x480x16bit color. Gry firmy Microsoft (HELLBENDER, MONSTER TRUCK MADNESS) inaczej nie rozpoznają sprząciwego akceleratora.

#### Dystrybutor:

ULTRAMEDIA, 00-513 Warszawa  
ul. Nowogrodzka 4  
tel/fax (0 22) 628 80 74  
Cena (z VAT-em): – 350,- zł



### Dźwięk wielkiej mocy

Świetne efekty daje podłączenie karty dźwiękowej do wejścia w miniwieży z trójdrożnymi kolumnami, np. 200 W. Żadnych szumów, trzasków, są basy, a jak wciśniemy do dechy, to dom drży w posadach. Kłopot w tym,

zastosowań multimedialnych i gier, słowem tam gdzie kluczowa jest wysoka jakość dźwięku. Urządzenie montuje się w miejscu przeznaczonym na napędy 3,5". Przy kupnie należy zwrócić uwagę na obudowę. W testowanym egzemplarzu metalo-

## EA-PRO Stereo Sound

że trzeba mieć miniwieżę. Rozwiązaniem alternatywnym jest podłączenie dużych głośników bezpośrednio do komputera. Na kartach dźwiękowych znajduje się wbudowany wzmacniacz, zwykle o mocy 4 W. Wystarczy tego niesłusznie tylko na małe głośniczki lub słuchawki. Dlatego trzeba zamontować w komputerze coś mocniejszego.

EA-PRO STEREO SOUND jest wzmacniaczem przeznaczonym dla

wa osłona zastąpiła z lewej strony otwory na śrubki, co uniemożliwiało należyte przymocowanie do ramy komputera. Jako że wzmacniacz operuje bezpośrednio na sygnale dźwiękowym, niepotrzebna jest instalacja programowa. Wzmacniacz EA-PRO pozwala podpiąć kolumny bezpośrednio do komputera. Utrudnia to co prawda zastosowany rodzaj gniazda

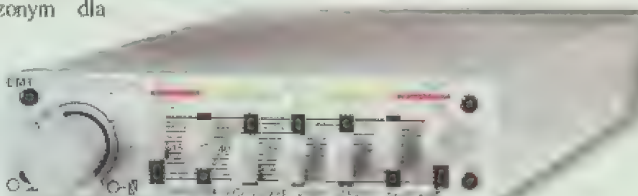
mini-jack. Należy się więc liczyć z koniecznością dorobienia wtyczek na kablach od głośników.

Na płycie czołowej wzmacniacza znajduje się pokrętko głośności, regulacja balansu oraz siedmiopunktowy korektor graficzny. Umożliwia on wzmacnianie dźwięków o określonych częstotliwościach. W praktyce służy on do uwypuklania w utworze głosu wokalisty, instrumentów smyczkowych czy sekcji rytmicznej, a także do minimalizacji szumów.

W instrukcji znajdują się dokładne wskazówki, jak należy go wykorzystać przy słuchaniu różnego rodzaju utworów. Ze względu na małą wysokość obudowy urządzenia, suwaki są krótkie, a możliwości regulacyjne ograniczone. Z przodu widać także efektywne diodki przypominające te z samochodu w serialu „Knight Rider” (nie wiedzieć czemu w Polsce tłumaczony jako „Nieustraszony”), które określają poziom dźwięku. Do zestawu dołączone są gry DOOM oraz RAPTOR w wersji shareware.

Jacek Marczewski

**Aby słyszeć dobrej jakości dźwięk, niezbędną jest porządna karta dźwiękowa – to wie każdy. Ale to tylko jeden koniec kija. Potrzebne są również dobre głośniki oraz wzmacniacz, które je wprawi w rytm.**



#### Sprzęt do testów udostępniła firma:

EMAREX Import Export  
Warszawa  
tel/fax (0 22) 31 70 20,  
Cena (z VAT-em): – 210 zł



# GALLANT SOUND CARD

## Rodzina Kart Muzycznych GALLANT

PARAMETRY	SC-66	SC-7000	SC-8000
Rodzaj układu	OPL 3	OPL 4	DREAM
Polifonia WAVE/FM	0/20	24/20	0/32
16-bitowe próbki	TAK	TAK	TAK
Pamięć RAM na karcie	NIE	2 MB ROM	1 MB ROM
Maksymalna częstotliwość próbkowania	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Cyfrowy zapis	TAK	TAK	TAK
Synteza WAVE TABLE	NIE	TAK	TAK
Interface CD-ROM	TAK	TAK	TAK
General Midi	TAK	TAK	TAK
Sound Blaster Pro	TAK	TAK	TAK



**NOWOŚĆ**

**Dostępny także zestaw SC-8600, zawierający kartę SC-66, głośniki, mikrofon.**

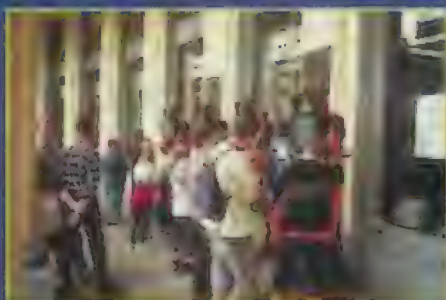
### Przedsiębiorstwo Handlowe „Ab”

„Ab” 50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 342 20 61 do 66, fax (071) 342 60 85, „Ab” Szczecin, tel. (091) 83 76 08 do 10, fax (091) 83 76 11, „Ab” Warszawa, tel./fax (022) 37 40 60, 36 91 90 i 99, „Ab” Katowice, tel. (032) 59 21 13 i 14, fax (032) 59 21 67, „Ab” Poznań, tel./fax (061) 66 33 47, „Ab” Sopot, tel. (058) 50 16 60, fax (058) 51 32 64, „Ab” Kraków, tel. (012) 65 35 13, 55 35 18, fax (012) 65 15 97

# WIELKI KONKURS W PLANET MUSIC

W dniach 24-31.08.1995 r. sklep „Planet Music” zorganizował konkurs dla dzieci „Pozegnanie wakacji z Sony PlayStation”. Na sześciu stanowiskach młodzież do lat 16 mogła spróbować sił w wyścigach samochodowych Ridge Racer rozgrywanych na konsolach PSX. Firma Sony Poland ufundowała jako nagrody 2 konsole, 5 gier, oraz liczne upominki.

Celem konkursu było zapewnienie młodzieży szkół podstawowych wakacyjnej rozrywki, oraz zapoznanie licznych osób asystujących zmaganiom.



niom, z niezwykle wysokim poziomem gier, jakością grafiki oraz dźwięku konsoli PlayStation.

Ogółem w konkursie wzięło udział 660 dzieci, a około 1200 osób otrzymało wyczerpujące informacje i foldery. Imprezę odwiedziły także, specjalnie zaproszone dzieci z domów dziecka startujące poza konkursem, dla których podłączono dodatkowe 4 stanowiska gier. Zwycięzcą całego konkursu został Tomasz Piotrowski.

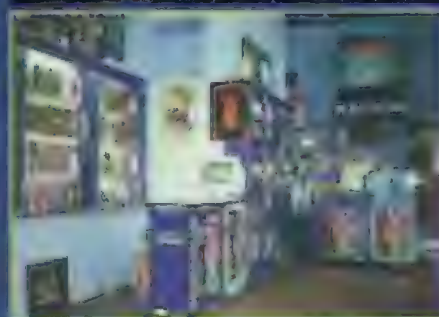
Organizatorzy widząc duże zainteresowanie młodzieży i dorosłych udostępnili na stałe 3 stanowiska, na których można zagrać w wybraną grę na PSX.

Sklep „Planet Music” jest autoryzowanym sklepem firmy Sony, wyposażonym przez tę firmę w telewizory 29" oraz 42" z projekcją we-

wnętrzną, na których można się zapoznać z nowościami rynku. Jest to główny salon sprzedaży konsol PlayStation w Warszawie, posiada też większość gier, które ukazały się do tej pory. Każdy tytuł wybrany przez klienta jest prezentowany na jednym z 5 ekranów, można zagrać w kilka gier, wybrać najlepszą. Specjalnie przeszkoleni sprzedawcy potrafią dokładnie opisać wszystkie zalety konsoli PSX, doradzić wybór gier.

„Planet Music” jest też autoryzowanym sklepem z grami komputerowymi. Można tu dostać wszystkie wyroby firm Mirage, IPS, CD Projekt, Marksoft.

W ramach promocji w miesiącu październiku do każdego zakupu dodawany jest jako upominek minikalkulator lub wielofunkcyjny szczyroryk.



**AUTORYZOWANY SKLEP FIRMY SONY  
PLANET MUSIC - W-WA PLAC ZBAWICIELA 3/7**

**Sony Play Station - Gry Komputerowe  
CZYNNE PN-PT 8-20 NIEDZ 11-17 TEL. 25-66-19**

**SONY**





Pierwsze twardzienie zadomowiły się w obudowach PCetów prawie dziesięć lat temu. Standardowy dysk 10 MB miał wówczas pokaźne rozmiary i sporą masę, transfer nawet trzykrotnie większy niż stacja dyskietek i czas dostępu 65 ms. Aby mógł współpracować z PCetem, potrzebna była karta kontrolera MFM, obsługująca także napęd 5,25". Była to druga oprócz Herculesa

pamiętać, z jak dużymi problemami musieli przez lata borykać się użytkownicy PC chcąc np. podłączyć trzeci twardy dysk, czy też próbując znaleźć wolne przerwanie by zainstalować kartę skanera. Jedynym skutecznym rozwiązaniem dla osób intensywnie rozbudowujących PCeta było i jest SCSI, pozwala bowiem na bezproblemowe podłączenie siedmiu urządzeń do jednej karty kontrolera.

Oprócz tej wygody, SCSI daje również łatwość konfigurowania peryferiów – wystarczy ustawić za pomocą zworek numer, którym każde z urządzeń będzie się identyfikować – jak również znacznie większe osią-

gnięcia. Firma postanowiła nie ograniczać się do rynku profesjonalnego, stąd w ramach programu Drive for Excellence oferuje linię mniejszych i równie dobrych dysków sprzedawanych po konkurencyjnych cenach, co zapewnia jej dotarcie do pojedynczych użytkowników.

Na warsztat wzięliśmy dysk z rodziny Aries 2, o symbolu 4421AV. Jest to najmniejszy z produkowanych modeli, o pojemności 2 GB. Magiczne literki AV w nazwie wskazują na coś więcej niż zwykły dysk i tak jest w istocie. Podstawową funkcją 4421AV jest zapewnienie ciągłego strumienia danych z prędkością min. 4 MB/s, przez co dysk ten znakomicie

# SCSI

## - tajemniczy nieznajomy

**W każdym współczesnym komputerze pracuje radośnie przynajmniej jeden twardy dysk, mimo że jeszcze do niedawna w powszechnym użytku były taśmy magnetyczne. Nawet PC zaczynał z magnetofonem, dopiero później dorobił się stacji dyskietek 5,25". Od samego początku żywotny był problem sposobu podłączeń wszelkich urządzeń dodatkowych, czyli tzw. problem interfejsu, a dokładniej ustanowienia standardu sprzętowego dla wszelkich podłączeń.**

lub CGA karta tkwiąca w płycie głównej ówczesnych komputerów PC XT.

Świat szybko zapomniał o MFM, bowiem wraz z wprowadzeniem komputerów z procesorem 80286 upowszechnił się standard AT-Bus. Mniejsze i szybsze dyski, możliwość podłączenia dwóch do jednego kontrolera oraz niższa cena technologii szybko wyparły MFM. Niemal równocześnie do komputerów domowych wkroczył opracowany znacznie wcześniej standard SCSI, który do dziś rozwija się równoległym torem, nie ograniczając się do twardych dysków, a pozwalając podłączyć do komputera także skanery, drukarki, streamery itp.

SCSI to skrót terminu Small Computers System Interface, czyli mikrokomputerowe złącze systemowe. Zarejestrowana w wykazie Amerykańskich Norm pod numerem X3.131-1986 definicja od samego początku określiła SCSI jako standard lokalnej

głównicy PC chcąc np. podłączyć trzeci twardy dysk, czy też próbując znaleźć wolne przerwanie by zainstalować kartę skanera. Jedynym skutecznym rozwiązaniem dla osób intensywnie rozbudowujących PCeta było i jest SCSI, pozwala bowiem na bezproblemowe podłączenie siedmiu urządzeń do jednej karty kontrolera.

A jakie są wyniki tzw. testu czasowego, to znaczy, co wybrał rynek? Otóż trudno jest spotkać domowy czy komputer PC pracujący z SCSI, tak samo jak trudno znaleźć serwer sieciowy wykorzystujący AT-Bus. Nastąpił po prostu podział ról – AT-Bus zagarnął dla siebie praktycznie cały rynek „zwykłych” seryjnych komputerów, pozwalając na podłączenie maksymalnie czterech dysków (lub trzech + napędu CD) i transferze ok. 3 MB/sek. Natomiast SCSI jest domeną dużych systemów, serwerów, macierzy dyskowych oraz wszelkiego rodzaju zewnętrznych pamięci masowych – SyQuest, Zip, magneto-optycznych i innych peryferiów, pozostając oczywiście podstawowym interfejsem Macintoshy.

Wiadomo już, że zwykły użytkownik PC nie musi myśleć o SCSI, dopóki nie zacznie myśleć o wykorzystaniu swojego komputera do profesjonalnych zadań związanych z podłączaniem wielu różnych urządzeń zewnętrznych. Postanowiliśmy jednak przyjrzeć się bliżej jednemu z popularnych elementów wyposażenia – niewielkiemu twardemu dyski SCSI firmy Micropolis i przy tej okazji powiedzieć jeszcze kilka słów o całej tej idei.

Na początek może jeszcze o Micropolis. Ta amerykańska firma istnieje już od dwudziestu lat i od początku dostarcza integratorom systemów najwyższej jakości twarde dyski. Niedawne wykupienie przez dalekowschodnią Singapore Technologies potwierdziło jej prymat w dziedzinie luksusowych twardych dysków. Jednak już od pewnego czasu

nadaje się do wszelkich zastosowań multimedialnych. Zwykłe dyski reklamują się co pewien czas z uwagi na zmiany temperatury podczas pracy, co powoduje zaburzenie rytmiczności transmisji. Stąd pochodzą znane użytkownikom programów multimedialnych charakterystyczne „przestoje” w odtwarzaniu filmów lub rozszyfrowanie się dźwięku i obrazu.

Jak już zaznaczyłem, istotną cechą SCSI z punktu widzenia użytkownika jest wysoki transfer, czyli duża szybkość przesyłu danych. W przypadku testowanego dysku, który wyposażony jest w złącze Fast SCSI-2, transfer dochodzi do 10 MB/sek. Dysk wyposażony jest w 0,5 MB wewnętrznej pamięci cache, co pozwala na zwiększenie efektywnej szybkości pracy. Producent podaje, że wewnętrzny przepływ danych osiąga nawet 80 MB/s.

Standard SCSI jest wciąż rozwijany i opracowywane są nowe wersje, co zdążyliście na pewno zauważyć. Obecnie obowiązującym minimum jest SCSI-2 i mutacja Fast SCSI-2, pozwalająca na uzyskanie tak wysokich osiągnięć co do szybkości transmisji. Natomiast Wide SCSI z podwojoną szyną pozwala na podłączenie piętnastu urządzeń peryferyjnych do jednego interfejsu. Od niedawna znajduje się w sprzedaży nowa generacja kontrolerów, tzw. Ultra Wide SCSI-3, umożliwiające transfer do 80 MB/s.

Jak widać, SCSI rozwija się bardzo intensywnie. Pojemność największych produkowanych obecnie dysków o średnicy 3,5", sięga 9 GB, przy zachowaniu wszystkich wymogów stawianych twardziolom – niskiego poboru mocy, wysokiego transferu i bezawaryjnej pracy. Ten ostatni czynnik jest najważniejszy, bo pomyłka na poziomie pojedynczego bitu z tych 9 GB może poważnie zakłócić nam pracę.

Marcin Przasnyski

**Dysk Aries-2 dostarczał dystrybutor produktów Micropolis:**  
Microstar Sp. z o.o.  
ul. Bema 65, 01-244 Warszawa  
tel. (0-22) 632-03-55, 632-58-78  
fax. (0-22) 632 66-94  
e-mail: microstar@qdnnet.pl



szyny wejścia/wyjścia, która pozwala na podłączenie dowolnych urządzeń z określonej grupy (spełniających wymogi SCSI) niezależnie od ich rodzaju i bez żadnych przeróbek sprzętowych. Po prostu włączyć i już.

W dobie płyt ze zintegrowanym podwójnym kontrolerem AT-BUS, standardu Plug'n'Play oraz prawie autokonfigurujących się Windows'95 praktyczna przydatność SCSI może wydawać się wątpliwa. Trzeba jednak



# UWAGA! MEGA KONKURS WYŚCIGOWY!



## CO ZROBIĆ, BY STANĄĆ DO ELIMINACJI:

1. Podłącz domowy magnetowid do telewizora z konsolą SATURN
2. Wrzuć kompakt z SEGA RALLY do SATURNA
3. Wybierz drugi tor.
4. Wciśnij REC-PLAY w magnetowidzie i STARTUJ!!!

A potem przyślij na kasecie video zapis swojego najlepszego wyścigu pod adresem:

**BOBMARK**

ul. Smocza 18, Warszawa

tel. (0-22) 38-05-02

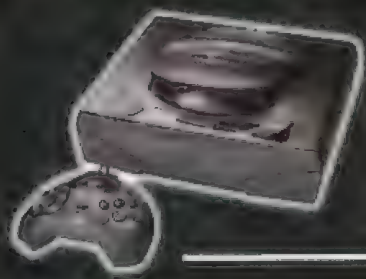
# SEGA SATURN

**ZAWODNICY ZAKWALIFIKOWANI DO FINAŁU  
ZMIERZĄ SIĘ PRZED KAMERAMI TELEWIZJI.**

**GŁÓWNĄ NAGRODĄ W KONKURSIE  
JEST PRAWDZIWY SAMOCHÓD,  
KTÓRYM MOŻESZ ODJECHAĆ RAZEM  
Z SEGA SATURN!**



**GAZ DO DECHY, ŚCIGAMY SIĘ NA SERIO!!!**



„FIC” FORMOSA INDUSTRIAL COMPUTING, INC.

# Strauss 16

Sound Conductor



### Strauss De Luxe

1. Plug & Play (kompatybilna z Windows '95)
2. Interface CD-ROM, IDE
3. 20-głosowy, 72-operatorowy syntezator ESFM (układ ESS 1688)
4. Układ OPL 3
5. Kompatybilność: Sound Blaster Pro II, Adlib, Microsoft Sound System.

### Zestaw zawiera:

- \* kartę Strauss \* głośniki \* mikrofon \* słuchawki
- \* 2 gry (Raptor, Blake Stone)
- \* proste oprogramowanie pod Windows
- \* instrukcja w języku polskim

W ofercie także karta STRAUSS WAVE TABLE 3-D



### Przedsiębiorstwo Handlowe "Ab"

„Ab” 50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 342 20 41 do 46, fax (071) 342 60 85, „Ab” Szczecin, tel. (091) 83 76 08 do 10, fax (091) 83 76 11,  
„Ab” Warszawa, tel./fax (022) 37 40 60, 38 91 90 i 99, „Ab” Katowice, tel. (032) 59 21 13 i 14, fax (032) 59 21 67, „Ab” Poznań, tel./fax (061) 06 33 47,  
„Ab” Sopot, tel. (058) 50 16 00, fax (058) 51 32 64, „Ab” Kraków, tel. (012) 56 35 13, 55 35 16, fax (012) 55 15 97



# KGB

KOLOROWY  
GŁÓWNY  
BIULETYN

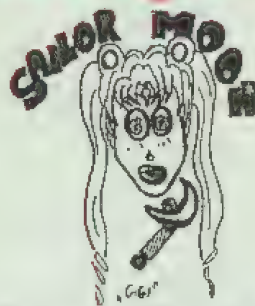
**BARDZO TANI  
SPECJALNY  
DODATEK DO  
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY  
MAGAZYN DLA  
WOJOWNIKÓW**

# NEWS

**Teatrzyk Czerwony Kur przedstawia...**

## Siedemnaście migotnięć mięśnia sercowego



### Występują:

**K – klient** (jako tako ustawiony życiowo facio przed czterdziestką, żona, dorastające dzieci, posadka)

**S – sprzedawca** (nie posiadający wieku brodaty jegomość, stojący z papierosem przy otwartej półce ciężarówce zawalanej kartonami)

### Pewnego chłodnego dnia:

K – Chciałbym kupić komputer...

S – Mamy najtańsze Pentiumy „setki” – nigdzie Pan nie znajdziesz taniej.

K – A Windows’95 chodzi?

S – Pewnie, i to jak! Wszystko chodzi jak trzeba!

K – A w gry będzie można pograć?

S – A co Pan myślisz? Pewnie! A CD-ROM Pan chcesz?

K – To nie ma w zestawie?

S – W jakim zestawie, ja te komputery ze szwagrem w piwnicy montuję. Chcesz Pan – wręcim CD-ROM’a. Nie – to jazda stąd, bo kolejka czeka.

K – No to ja biorę z CD.

### Tydzień później:

K – Kupilem tu komputer w zeszłym tygodniu...

S – Coś Pan! Mnie tu nie było! Był Czesiek – mój zmiennik.

K – Ale komputer tutaj kupilem.

S – A gwarancję Pan ma?

K – Eeccc, nie, ale tutaj mam pudełko z pieczątką.

S – Cholera! Co za palant ją tu przystawił! No dobra, co z tym złomem?

K – Większość gier nie chce działać, bo nie ma karty dźwiękowej. Poza tym Windows’95 bardzo wolno chodzi. I nie mogę włączyć wyższej rozdzielczości.

S – Pokaż Pan... osiem megabajtów pamięci? Czyś Pan z byka spadł? To nie może chodzić, jak nie ma pamięci. Osiem to nie pamięć. Kup Pan drugie osiem, to pogadamy. A bez karty dźwiękowej to Pan nie pograsz, bo i jak?

K – A dlaczego wszystko tak wolno chodzi? I dlaczego nie mam wyższej rozdzielczości?

S – Bo to wolny komputer, P100 to on jest na obrazku, w fabryce był P66, a potem szlifierka. Jaka tu karta graficzna... Panie! z takim rzęchem to czegoś się Pan spodziewał? Ale ją też się da zmusić, tylko se Pan ściągnij drivery z Internetu.

### Miesiąc później:

K – Pan tu sprzedaje te komputery? Mój ciągle nie chodzi. Mam

16 MB pamięci, najnowsze drivery graficzne, kartę dźwiękową i diabli wiedzą co jeszcze. Tylko przy uruchamianiu z kompaktu wyskakuje Grid Granularity Error.

S – To może być wina płyty... Triton? Jak to Pan nie wie? To Pan sprawdź!

K – (otwiera obudowę) Nic nie jest napisane.

S – To po co żeś Pan kupił komputer jak się Pan na tym nie znasz. Możemy zmienić płytę, ale to będzie kosztować, bo tej starej to ja nie wezmę.

K – A czy po zmianie wszystko będzie chodzić?

S – Pytaj Pan księdza, skąd ja mogę wiedzieć.

K – A dlaczego nie mam dźwięku?

S – Idź Pan do serwisu, ja nie jestem wróżka.

### Rok później:

K – Nie wytrzymam tego dłużej! Listy piszę na maszynie, przy sobie noszę kalkulator, na filmy chodzę do kina, a gram na automatach w salonie. Tylko po co mi dziesięć kilo żelastwa, w które władowałem tyle forsy?!

S – Toś Pan chciał sobie pograć? Kup Pan konsolę!

### W NUMERZE



**PRZECIEKI** .....str. 84, 85

**ALOHA! INTERNET!** .....str. 90

**HELP** .....str. 89

**KISEKAE** .....str. 96

**KOMBAT NEWS** .....str. 89

**TIPS'n'TRICKS** .....str. 94, 95

**PRENUMERATA** .....str. 97

**STAR WARS** .....str. 86





Opowiem wam kilka dni z moich wakacji. Polscy fachowcy przychodzą wymienić okna w domu. Płaci im się kasę, chłopaki są zadowoleni i zaczynają robotę. „Skończymy do jutra, do 17.00” – mówią. Robota idzie, zaczyna się następny dzień. Goście wyrwali okna w drugim pokoju. Pojechali po jakieś listewki (pojechało trzech, jeden został). Nagle spadł deszcz, wszystko pływa, goście nie ma, robota stoi. Przyjeżdżają. „Skończymy jutro, o 15.00” – mówią. Następnego dnia przyjechał jeden, bo inni musieli pojechać gdzieś indziej poprawić poprzednią robotę (oczywiście przeciekało). Facet robi cały dzień. „Skończymy jutro, o 13.00” – mówi. Kolejny dzień, robota wre. Skończyli. Tyle, że zapomnieli o umocowaniu parapetów. I jeszcze kilka godzin następnego dnia... to jest po prostu Polska.

A piszę to w związku z listami, jakie dostaję. Bardzo się cieszę, że piszecie tyle listów, ale jeśli chcecie abyśmy je przeczytali, to piszcie porządnie! Bazgrołów po prostu nie da się czytać, bo oczy wypływają. Jeśli coś robicie, to robcie to porządnie. Do wszystkiego trzeba się przykładać, nawet do tak błahych z pozoru rzeczy!

**Dlaczego nie ma Superów? Co z Superami? Gdzie zgubiliście Supery? Kiedy wrócą Supery? Czytelniczy**

Ja też uwielbiam czytać Supery. Jeśli chcecie mieć Supery to może pomódlcie się o nie. Nie wyssiemy ich z redakcyjnego palca. Przecież zawsze powstawały dzięki waszym filozoficznym traktatom i swobodzie wypowiedzi. Kierownictwo redakcji poważnie myśli też o zdjęciu banicji z Pegaza Ass.

**1. Czy kiedyś na tamach SS powstał klub UFO MANIAKÓW?**  
**2. Czy XCOM 2 jest na Amigę?**  
**3. Czy są, czy będą jeszcze koszulki SECRET SERVICE?**

Speedzee, Żarnów

1. Nie.  
2. Nie, MICROPROSE nie robi nic na Amigę od półtora roku.  
3. Pracujemy nad tym, może już niedługo...

**Czy nie wydaje się wam, że cena SS CD jest zbyt wielka? Przecież półroczna prenumerata to prawie bańka! Jako biedny, żyjący w polskich**

**realiach gracz muszę liczyć się z każdym grosikiem! Nie mam nic przeciw idei CD, ale te ceny wpędzą ludzi do grobu! Paweł S, Leszno**

Cena SS CD jest wprost proporcjonalna do jego jakości. Rozejrzyj się dookoła – zawartość naszych kompaktów nie ma sobie równych na całym świecie! Nikt nie ma wcześniej tych demek. Poza tym SS CD jest oddzielnym wydawnictwem – poza demkami znajduje się tam dużo artykułów do poczytania. I jeszcze jedno. Stary, nie obraż się, ale te 20-30 baniek wydanych na PeCeta to nie koniec wydatków. Przecież jak stary kupuje małucha, to musi do niego potem lać olej, benzynę, gumy zmieniać i jeździć do warsztatu. Kupując komputer chyba wliczałeś, że będziesz raz na jakiś czas kupował jakiegokolwiek oprogramowanie. No właśnie – teraz za cenę 10-20% zwykłej gry masz kompakt z 15-20 demkami, kilkudziesięcioma zapowiedziami, opisami, nieśmiertelnościami, grafiką mangową itp. itd. Niechaj tylko raz na pół roku dzięki obejrzeniu SS CD (czyli w sumie 90-120 dem gier) nie zrobisz jednego złego zakupu, to już zwróciły ci się koszty poniesione na półroczną prenumeratę. I dodatkowo masz na półce sześć ślicznych CeDeków!

**1. Gdzie można naprawić konsolę SEGA MEGADRIVE?**

**2. Błagam o ciosy do MK3 na MEGADRIVE!!! Reptile**

1. Zapytaj autoryzowanego dystrybutora, firmę BOBMARK?

2. UWAGA! W związku z powtarzającymi się żądzeniami oświadczam, że wezmę się za konsolowe ciosy do MORTALI oraz za (!!!) HISTORIE POSTACI ze wszystkich części i opiszę je w KOMPENDIUM

3. Szczegóły za miesiąc, w KOMBAT KORNER.

**Chciałbym prosić p. Piotra Mańkowskiego i p. Jacka Marczewskiego o nie ośmieszanie się wypowiedziami na tematy fizyki teoretycznej i astrofizyki. Tym bardziej, że zostały one oparte jedynie na lekturze „Krótkiej historii czasu”, w dodatku nie ukończonej. Prędkość światła zależy od gęstości materii, w której się owa fala elektromagnetyczna porusza. (...) Z zasady nieoznaczoności wynika, że czarne dziury promieniają. Mówi się, że czarne dziury „nie są takie czarne”. Materia po wpadnięciu do osobliwości odłącza**

**się od naszego wszechświata jako „wszechświat niemowlęcy” (...).**  
**Piotr Trioxin-B Banaś**

Rzadko kiedy przychodzą do nas w równym stopniu nasączone naukową treścią listy, tym bardziej czujemy się w obowiązku udzielić odpowiedzi. Krótko mówiąc: prędkość światła jest oczywiście stała, co można przeczytać w każdym podręczniku fizyki – to o czym próbujesz mówić wiąże się ze spowolnieniem czasu w danym ośrodku. To, że zakłada się iż czarne dziury mogą promieniować, ma się nijak w związku z podanym w dyskusji faktem, że materia nie wydostaje się z nich w swej pierwotnej formie. Dodajmy dla jasności, że czarne dziury są na razie tworem hipotetycznym, nie udoświadczonym na 100% pewności ani jednego przypadku ich istnienia (choć najwcześniejszego kandydata na czarną dziurę odkryto jeszcze w latach osiemdziesiątych w gwiaz dozbiorze Cygnusa).

Tego, co może się stać z materia po wpadnięciu w osobliwość, nie wiemy z całkowitą pewnością najcięższe głowy fizyki, dobrze więc słyszeć, że Polak potrafi. Życzymy ci międzynarodowych sukcesów, sam nieśmieszając się by ponownie nie przylapano nas na ośmieszaniu się, w pośpiechu kończymy lekturę „Krótkiej historii czasu” (182 strony). Temat czarnych dziur uważamy niniejszym za zamknięty, następnym razem podyskutujemy o kwazarach i teorii strun kosmicznych. Słyszaleś, że odkryto niedawno kwazar, którego wiek wydaje się być starszy od całego Wszechświata? Niesamowite...

**Odpowiadali wezwani do tablicy.**

**Kupiłem w firmie OPTIMUS komputer Pentium 90. Problem w tym, że nie chodzą mi gry wymagające standardu VESA. Mam oryginalnego DUKE NUKEM 3D, który nie chce chodzić w rozdzielczości większej niż 320x200. Próbowałem uruchomić UNIVBE (uniwersalny driver do VESY, zawsze jest na SS CD – Red.). Program rozpoznał moją kartę jako FALCON 64 z 2 MB. OPTIMUS nie raczył dołączyć żadnych informacji na temat mojej karty graficznej, a w serwisie nie wykazują zainteresowania. Pomocy!!! Krzysiek, Komarów**

No i masz co chciałeś, czyli „markowego” PeCeta. A teraz poważnie – jak to w serwisie nie wykazują zainteresowania? Ich obowiązkiem jest poinformowanie cię i udzielenie ci wszelkiej pomocy; proponuję abyś udał się do firmy jeszcze raz (może ubierz się w marynarkę, wtedy ludzie lepiej patrzą) z PeCetem na plecach i swoją grą DUKE NUKEM 3D pod pachą – każ im to uruchomić w wyższej rozdzielczości. Jeśli zaczną marudzić, że to wina gry, każ im przeprowadzić testy karty albo po prostu każ wymienić na nową.

To już nie pierwszy sygnał o niedbalstwie tej wielkiej firmy i jeśli tak będzie dalej to obiecuję, że zajmiemy się tym osobiście.

**Konsole (...) Piszcie więcej o nich (...) Powiększcie rubryki (...). Wolę je od PeCetów (...) Zróbcie gazetę tylko o konsolach!**

**1. Ile sprzedano konsol Saturn, a ile PlayStation?**

**2. Z wyglądu, która konsola bardziej się podoba Gulashowi?**

**3. Czy w Saturnie jest standardowo wbudowany MEMORY CARD?**

**4. Czy konsolki można podłączyć do kolumn?**

**5. Jakie formaty odczytują?**

**6. Czy podwójny CD-ROM to nie za wolno?**

**Mr. Fortepian z Wybrzeża**

Ja też je wolę od PeCetów. Prawda jest jednak zgoła inna: w naszym kraju dopiero instaluje się baza sprzętowa. Za rok, dwa, będzie kilkadziesiąt tysięcy konsol Saturn i PlayStation w domach. Na gazetę o konsolach jeszcze nie pora.

1. Mniej więcej po tyle samo, circa po 5 milionów sztuk. Musicie wiedzieć, że każda z firm podaje inne dane, faworyzując siebie.

2. Gulashowi z wyglądu podoba się bardziej PSX. Jest mniejszy.

3. Tak, wystarcza na ok. 5 zapisów (zależy z jakiej gry).

4. Oczywiście, PSX ma wbudowane wyjście, a do Saturna trzeba dokupić specjalny kabel.

5. PlayStation czyta swoje własne gry i płyty audio, Saturn swoje gry, płyty audio, płyty PIOTO-CD (z odpowiednim programem), płyty VIDEO-CD (z odpowiednim cartem).

6. To zależy od gry. Jeśli jest dobrze skodowana, to nie boli. Jeśli zaś nie – to i tak śmiec...

**Zainteresowałem się konsolą 3DO, chciałbym sobie kupić to cudenko. Jestem w stanie załatwić sobie konsolę, ale gdzie szukać gier??? Freddie**

Niestety, 3DO zdechło. Nie kupuj tej konsoli, na razie nie ma ona przyszłości (może gdy nadejdzie nowa wersja z M2). Nigdzie w Polsce nie ma też oficjalnego dystrybutora gier na 3DO. Sorry Gregory.

**Czy można zamówić poprzednie SECRET SERVICE CD, bo spóźniłem się z zakupem? Killer**

W sieci sprzedaży dostępne są tylko bieżące wydania SS CD, ale nasz dział prenumeraty i archiwaliów zapewni, że już niedługo wprowadzi kompakt do archiwaliów.

**Chciałbym kupić przenośną konsolę. Mam na oku dwie: NINTENDO GAMEBOY i ATARI LYNX. W związku z tym chciałbym się czegoś o nich dowiedzieć, czym się różnią, na którą jest więcej gier i którą warto kupić. Czy STREET FIGHTER 2 jest na GAMEBOYA? Gryzio**



Rozwiązanie jest oczywiste – GAMEBOY. ATARI LYNX ma wprowadzić lepsze parametry techniczne, lecz od kilku lat nie produkuje się zarówno tej konsoli jak i gier dla niej. Gier dla GAMEBOYA jest ponad 500, a liczba ta stale rośnie. I tak, SF2 jest na GAMEBOYA.

\*\*\*  
Mam grę (...), jak mam w nią grać, co mam robić, jak ją przejść, co zrobić w 32 levelu 3 planszy, przyslijcie mi opis, wydrukujcie opis, pomóżcie, bla bla bla bla bla. Miliony. Zawszad

NIE WYSYŁAMY OPISÓW! SPIS OPISÓW I RECENZJI (a także kilku tysięcy tipsów i cheatów) ZNAJDUJE SIĘ W KOMPENDIUM WIEDZY.

\*\*\*  
Jak to naprawdę jest z waszymi ocenami? Podobno SEGA RALLY jest lepsza od RIDGE RACER. To czemu SEGA RALLY ma ocenę 95%, a RIDGE RACER 100%? Tak samo DONKEY KONG COUNTRY (95%) i DIDDY'S KONG QUEST (95%). Jak mam to rozumieć? Krzysiek, Szczecin

Przed wszystkim ocena jest ściśle związana z platformą, na którą ukazała się gra. 90% w przypadku gry na PC nie odpowiada 90% na Amidze, itp. Natomiast co do przeszłości i teraźniejszości, to sprawa jest prosta. Rok temu RIDGE RACER był prawdziwym szokiem dla oczu i w pełni zasługiwał na ocenę 100%. Jeśli wtedy miałeś PSX'a to po prostu była to gra obowiązkowa. Czasy jednak się zmieniają, przemysł gier odkrywa nowe technologie, a gry stają się coraz lepsze. Również te nasze oczekiwania. Właśnie dlatego nasze oceny reprezentują ducha czasu. Po prostu każdy z nas rok temu widział nieco mniej!

\*\*\*  
W SS'37 jest błąd, w MORTAL KOMBAT 2 (Amiga) kombinacja na wrzucenie gościa do kwasu w komnacie DEAD POOL wygląda następująco:

1. Podejść do pijaka (kiwającego się gościa).
  2. Ukucnąć i wcisnąć FIRE.
  3. Trzymać DOL-TYL w joyu i nie puszczać FIRE!
- I jeszcze jedno. SS kupuję od niedawna i mam pytanie CO TO JEST KOMPENDIUM WIEDZY??? Buggs Bunny Smash, Chrzanów

Dzięki za erratę, podałem ci os dla wersji PC. KOMPENDIUM WIEDZY to gruba (336 stron) książka, w której zgromadziliśmy skatalogowanych alfabetycznie kilka tysięcy tipsów do gier, wydania specjalne: MANGA ROM, KOMBAT KORNER, MOJE BOJE, kurs SAVEGAMERA, mnóstwo SUPERSUPERÓW, jeszcze więcej rysunków czytelników oraz krótkie notki biograficzne o sobie. Książka jest świetna i polecamy ją każdemu maniakowi gier – to naprawdę KOMPENDIUM WIEDZY!

Jestem początkującym użytkownikiem A500. Mam 13 lat i parę dręczących mnie pytań.

1. Co oznacza „Battery Backup clock not found”?
2. Czy istnieje na Amidze edytor tekstu jak TAG na PC?
3. Czy dyskietki „no name” nie nadają się do pracy i dlaczego?
4. Jak mam sprawdzić czy rozszerzenie pamięci działa?
5. Czy do Amigi 500 można podłączyć CD-ROM?
6. Jaki mam kupić najlepszy program graficzny?
7. Co to jest pamięć CHIP?

Mariusz, Polanica

1. Oznacza to, że zegar, który prawdopodobnie posiadasz w rozszerzeniu pamięci nie ma zasilania baterijnego. Jest to zupełnie niegroźne, więc nie musisz się tym przejmować.

2. Nie ale na Amidze jest sporo innych edytorów tekstu jak CED lub polski PISARZ.

3. Dyskietki „no name” to głównie odrzuty z pewnej partii dyskietek firmowych. Ich przydatność jest taka sama jak dyskietek firmowych, ale z jakością bywa bardzo różnic.

4. Wgraj Workbench. Na górze ekranu będziesz miał podane ile pamięci ma teraz twoja Amiga. Poza tym skorzystaj z programów testujących komputer, np. SysInfo.

5. Oczywiście, że można ale będziesz potrzebował jeszcze kontroler.

6. Najlepsze programy graficzne to Brilliance i Deluxe Paint. W twoim przypadku radzę zaopatrzyć się w polski program z polską instrukcją – Nova Paint.

7. Jest to pamięć odpowiedzialna za wyświetlanie grafiki i odgrywanie muzyki. Szczególnie potrzebna w grach.

\*\*\*  
Jestem zainteresowany kupnem maszyny do gier. W grę wchodzi Amiga 1200 i SEGA Saturn. Pomóżcie rozwiązać kilka dręczących mnie dylematów?

1. Dlaczego ceny kompaktów na SEGA Saturn są tak wysokie skoro na PC gry są czasem dwa razy tańsze?
2. Jaka jest sytuacja A1200 na rynkach zachodnich?
3. Czy warto kupować Amiga 1200?
4. Czy prawdziwe są pogłoski o ukazaniu się nowej Amigi.

Łukasz, Rumia

1. Problem rozwiązuje fakt, że producenci konsoli nie zarabiają nic na samym sprzęcie. Prawdziwą kasę robi się dopiero na oprogramowaniu. Druga sprawa to brak poważnej konkurencji (jedynie SONY PlayStation). Po trzecie każdy koleś gdy zobaczy np. VIRTUA COP zrobi wszystko aby ją kupić. Poza tym gdybyś mieszał na Zachodzie, byłoby cię stać na kupno takiej gry co tydzień.

2. Weź do ręki dowolny numer SS i zobacz ile jest w nim recenzowanych gier. Niby nie się nie dzieje, a co tydzień ukazują się nowe gry. Porównując ilość i jakość do SEGA Saturn, A1200 wypada gorzej. W końcu ma słabsze parametry.

3. Musisz postawić sobie zasadnicze pytanie. Czy chcesz tylko grać, czy narysować jeszcze obrazek lub napisać tekst? Saturn nadaje się tylko do grania. Na Amidze możesz zrobić coś jeszcze.

4. Wszystko jest prawdą, jednak producent nie potrafi za bardzo sprzyzować kiedyś znacznie ją sprzedawać. Ma to być A1200 z nowym systemem operacyjnym, 4 MB pamięci FAST, wbudowanym CD-ROM, procesorem 030 i kilkoma ciekawostkami. Producent chce obniżyć cenę komputera szukając najbardziej ekonomicznych rozwiązań. W kółkach mówi się, że cena nie przekroczy 1000 USD.

\*\*\*  
1. Czy gra GABRIEL KNIGHT odpali się na 486DX4/120 4 MB RAM?

2. Dlaczego w tym roku nie było SS PARTY?

Młody, Warszawa

1. Nie. Musisz mieć 8 MB pamięci. Procesor OK.

2. Mieliliśmy swój LABIRYNT w Poznaniu, mogłeś tam wpaść!

\*\*\*  
Moje wakacyjne losy rzuciły mnie nad Jezioro Białe. W jednym z salonów gier moje bystre oczy ujrzały automaty z grami ULTIMATE MK3 i TEKKEN 2. Zagrałem. Pełna rozkosz. Przejdźmy jednak do meritum.

1. Jakim cudem w Polsce znalazły się automaty UMK3 i TEKKEN 2?

2. Co oznacza przypisek do TEKKENA 2 „ver. B”.

3. Obok TEKKENA 2 stało jeszcze inne mordobicie 3D – SOUL EDGE. Wiesz coś o nim?

Radosław, Lublin

1. Biznes jest biznes, stary. Po prostu ktoś wpadł na pomysł aby do swojego salonu gier ściągnąć nowe gierki (najprawdopodobniej z Niemiec).

2. Co to znaczy – po prostu WERSJA B. A czym się różni, to nie mam pojęcia.

3. SOUL EDGE © 1996 NAMCO. Bijatyka 3D z mieczami i toporami (odpowiednik TOSHINDEN). Niezła. Konwersja na PlayStation jeszcze w tym roku.

\*\*\*  
Yo! Przeczytajcie to uważnie... Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulaś zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu.

**Sprzedaż Wysilkowa TOMkoA**  
**Gier Komputerowych**  
ul. Krzywa 4  
01-227 Warszawa  
tel. (0-22) 773 14 22  
fax (0-22) 773 16 55  
OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

**PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**

IBM PC	Ceny w zł
Battle Isle	28,00
Dune II	53,00
Franko	37,00
Ishtar III	44,00
Liga Polska Manager '95	47,00
Ameli of the Realm	79,00
Megalomania	28,00
Michael Jordan in Flight	24,00
Polanie	53,00
Przełaz	18,00
Skat & Watermaster	43,00
Speedway Manager '96	36,00
Swius	40,00
Tom & Ghost	28,00
Worms	110,00

**IBM PC-CD ROM**

Absolute Zero	127,00
Abuse	36,00
AH-64 D.I. Longbow	139,00
Ameli of the Realm	139,00
A.D. 2044	115,00
A.T.F.	127,00
Bad Mojo	112,00
Battlegrounds Gettysburg	103,00
Battlegrounds Waterloo	115,00
Big Red Racing	123,00
Command & Conquer + scenery disc	159,00
Command & Conquer - scenariusze	103,00
Cyber Julius	36,00
Cyberimage	36,00
Cywilizacja II	127,00
Deadline	113,00
Defcon 5	173,00
Destruction Derby	112,00
Duke Nukem 3D	127,00
Earlwort Jim	127,00
Erotyczna Kosmos	115,00
Exterminator	112,00
Fire Fight	127,00
Gender Wars	140,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Ishtar Trilogy	93,00
Ishtar Carpet II	36,00
Morlock Affair	113,00
Nonality	127,00
Nuke It	93,00
Offensive	127,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138,00
Olympic Games - ATLANTA '96	138,00
Quake	157,00
Return Fire	112,00
Ripper	138,00
Screamers	127,00
Settlers II	131,00
Shell Shock	112,00
Slaves	36,00
Silent Hunter	140,00
Space Bugs	36,00
Spiced Haste	36,00
Spycraft	152,00
Space Hulk II	127,00
Swat - Police Quest V	139,00
Tekwar ("William Shanters")	140,00
The "D"	149,00
This Means War	36,00
Top Gun	139,00
Toshinden	161,00
Total Mania	132,00
Toucan Adventures of D-5th Musceteres	98,00
Warcraft II - dodatkowe misje	75,00
Worms - dodatkowe misje	86,00
Zork Nemesis	157,00

**AMIGA**

Bez Kompromisu	36,00
Dune II	53,00
Euro Retaliator	36,00
First Samurai	29,00
Intercalaris	38,00
Ishtar III	44,00
Jurassic Park	57,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Metal Kombal	35,00
Mistrz Polski '96	37,00
Olimpiada '96	29,00
Primus Race (A1200)	87,00
Raid przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	81,00
Shadow Fighter	46,00
Soccer Stars '96	87,00
Tyrant	38,00
Worms	99,00

**Posiadamy w sprzedaży:**  
**SONY PlayStation**  
**SEGA Saturn**  
w formie wysilkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysilkowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Adidas Power Soccer	Euro Clockwork Knight
Alien Trilogy, Cyberia "D"	Clockwork Knight 2, "D"
Destruction Derby, Discworld	Daytona USA, Defcon 5
Doom, Earth Worm Jim 2	Euro '96, F-1 Championship
Fifa '96, Formula 1 Grand	Fifa Soccer '96, Galactic
Prnx, Gunship, Impact	Attack, Golden Eye The
Racing, Loaded, Mortal	Duel, Guardian Hero, Hang
Kombal III, NBA Live '96	On-Op '96, Interceptor
Need for Speed, Olympic	Victory Golf, Judo, F-1 Sim
Games, Olympic Soccer	hockey, Need for Speed
Panzer General, Pro Football	Panzer Dragon, Panzer
Resident Evil, Ridge Racer	Dragon II, Pibble Beach
Revolucion, Street Fighter	Golf, Rayman, Sega Rally
Alpha, Street Fighter Movie	Street Fighter Alpha, The
Striker '96, Tekken, Theme	Hardo, Theme Park
Park Thunderhawk II	Thunderhawk II, The Mansion
Toshinden 2, Total NBA	c4 Hidden Saults, To Shie Dne
Track & Field, Triple Emball	Remix, Virtua Cop, Virtua Cop
Via & Conqueror III	+ Geo, Virtua Fighter 2
Wipeout, Worms, X-Com	Virtua Fighter, Virtua
Everying Unknown i wiele	Hydralis, Virtua Racing
innych	Wipeout, Worms i wiele innych

Pelny katalog wysilkowy po otrzymaniu zaadresowanego listu, prosimy o załączenie znaczka pocztowego (prosimy podać typ komputera) oraz dołączyć do każdej przesyłki Pełnienie w zniżkach ceny dostawcze zawierają podatki VAT

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki) W przypadku braku danej tytułu na okładce (brak) prosimy o zwrócenie na zamówienie! Termin realizacji: 1-2 tygodnie

**Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:**  
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.



Dzisiaj wiemy czym są „Gwiezdne Wojny” i aż trudno uwierzyć, że za chwilę stuknie im dwudziestka. Co jednak było na początku? Była wizja George’a Lucasa, który stworzył scenariusz. W początkowych fazach realizacji okazało się jednak, że scenariusz nie zmieści się w ramach jednego filmu. Dzięki temu powstał nie jeden lecz trzy filmy oraz materiał zawierający sześć pozostałych epizodów, kilkadziesiąt książek, gry nie tylko komputerowe, komiksy, kreskówki i słuchowiska radiowe, modele do sklejania i inne.

„Trylogia Lucasa” jest jednym z niewielu filmów, które można oglądać z taką samą przyjemnością po raz setny i dwusetny. Jest ona nie tylko wspaniałym pokazem efektów specjalnych, ale również niespotykaną przygodą. Każdy widz zawsze mógł znaleźć tu coś dla siebie. Dzieciom podobały się

sowe. Receptą na sukces okazały się właśnie efekty specjalne, pełna niespodzianek akcja i wspaniała muzyka. Wszystkie te składniki połączone w idealnych proporcjach i zaaplikowane w postaci łatwo przyswajalnej dla większości organizmów. Po raz pierwszy konwencja „kosmicznego westernu” zdała egzamin.

Po piętnastoletniej przerwie od ostatniego spotkania z ciemną stroną mocy, na ekrany kin w połowie 1998 roku wejdzie kolejna część sagi. Co trzy lata pojawiać się mają kolejne części. Na pierwszy ogień pójdą trzy epizody poprzedzające wydarzenia z Gwiezdnym Wojen, a następnie epizody 7, 8 i 9.

\*\*\*

Dawna Republika była Republiką z legendy sięgającej poza przestrzeń i czas. Nie trzeba pamiętać, gdzie się

budować dawną chwałę Republiki. Jednak gdy tylko objął rządy i poczuł się bezpieczny, ogłosił się Imperatorem i odizolował od skarg poddanych. W niedługim czasie stał się marionetką w rękach swych doradców i pochlebców, którym powierzył najwyższe stanowiska. Wołania o sprawiedliwość nie docierały do jego uszu.

Gubernatorowie i urzędnicy Imperium zdradą i podstępem zniszczyli Rycerzy Jedi, obrońców sprawiedliwości w galaktyce. Strach zawałował zgnębionymi ludami zamieszkującymi rozproszone gwiazdne systemy. Dla zaspokojenia osobistych ambicji często wykorzystywano siły zbrojne cesarstwa, zawsze w imieniu coraz bardziej odizolowanego Imperatora.

Kilka systemów gwiazdnych zbuntowało się przeciw wciąż nowym gwałtom. Ogłosiły, że nie zgadzają się z No-

go ślady. Dopiero stary pustelnik Ben Kenobi wyjawiał Luke’owi prawdę o tym kim jest i jaką dysponuje siłą. Od tego momentu jest on kluczową postacią Rebelii. Imperator przewidywał, że syn Anakina jest w stanie go pokonać, dlatego kazał Vaderowi sprowadzić go na ciemną stronę mocy lub zgładzić.

**Księżniczka Leia Organa** (Carrie Fisher). Przybrana córka Baila Organy. Podobnie jak Luke nie znała prawdy o ojcu, jej prawdziwym ojcem był Anakin Skywalker, a bratem Luke. Wychowywana na dworze króla planety Alderaan. Była najmłodszym członkiem Senatu imperialnego i jednym z przywódców Rebelii.

**Han Solo** (Harrison Ford). Przemysłnik, pirat, hulaka, kapitan statku Sokół Millennium. Darzy skrytym uczuciem Księżniczkę Leię. Razem ze swoim przyjacielem Wookieem Chewbacca

# STAR WARS

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...

Tymi słowami blisko dwadzieścia lat temu rozpoczął się fenomen znany jako Gwiezdne Wojny. 25 maja 1977 roku ludzie na prawie całym świecie zobaczyli coś, co przekraczało ich wszelkie wyobrażenia.

EWOKI w „Powrocie Jedi”, fanom s-f mistycyzm wydarzeń w „Imperium Kontratakuje”. dziewczynom wątek miłosny (Łośy Lei i Hana), zaś miłośnicy filmu przygodowego nie mieli czasu mrugnąć okiem. Wszechświat pokazany w Trylogii jest ogromny

znajdowała i kiedy powstała, wystarczy wiedzieć, że... była to Republika.

Kiedyś, pod mądrymi rządami Senatu, pod ochroną Rycerzy Jedi, Republika rozrastała się i rozkwitała. Zwykle jednak, gdy bogactwa i potęga przestają wzbudzać podziw i szacunek, a zaczynają budzić lęk, pojawiają się ci, których zła wola dorównuje chciwości. To właśnie zdarzyło się w Republice w szczytowym okresie jej rozwoju. Stała się niby potężne drzewo, wytrzymujące każdy napór, lecz od środka próchniejące, mimo iż z zewnątrz choroba nie była widoczna.

Za namową i przy pomocy niespokojnych i żądnych władzy członków rządu, a także potężnych konsorcjów handlowych, ambitny Senator Palpatine zdołał skłonić Senat, by mia-

wym Porządkiem i rozpoczęły walkę o odrodzenie Dawnej Republiki. Z początku było ich niewiele w porównaniu z tymi, w których Imperator wymuszał posłuch. W owych mrocznych dniach zdawało się rzeczą pewną, że jasny płomień oporu zostanie stłumiony, nim blaskiem nowej prawdy zdoła rozświetlić galaktykę uciskanych i krzywdzonych ludów.

biorą udział w kolejnych potyczkach z Imperium, mimo że chcą pozostać neutralni. Han ma dług u szefa gangsterów Jabby Hutta w wysokości 224190 kredytów. W wyniku tego po galaktyce ścigają go łowcy nagród z Boba Fett-em na czele.

**Wookiee Chewbacca** (Peter Mayhew). Przyjaciel Hana Solo i drugi pilot Sokół. Przed laty Solo wyzwolił Wookiego z imperialnego obozu pracy. Chewie przysiągł strzec życia Hana nie dbając o swoje.

**Obi-Wan** (Ben) **Kenobi** (Alec Guinness). Rycerz Jedi. Uczestnik Wojen Klanowych, w wyniku których zginęła większość Jedi. Nauczyciel Anakina. Młody Jedi sprzedał swą duszę ciemności. Po upadku Republiki ukrył dziecię Skywalkera i osiadł na Tatooine, gdzie mógł być blisko Luke’a. Po kilku latach ujawnia chłopcu część prawdy o ojcu, przekazuje jego miecz świetlny i pokazuje czym jest Moc. Podczas ucieczki z pierwszej Gwiazdy Śmierci „ginie” z rąk Dartha Vadera.

**Yoda** (Frank Oz). Mistrz Rycerzy Jedi. Złośliwy, zielony gnom. Od ośmiuset lat szkolił nowych Jedi. Kenobi skierował do niego na szkolenie Luke’a. Właśnie Yoda uczynił z młodego farmera prawdziwego Rycerza Jedi. Yoda potwierdził również prawdę o Vaderze.

**Lord Darth Vader** (David Prowse). Ciemny Jedi. Prawa ręka Imperatora. Bezlitośnie egzekwował jego rozkazy. Ubrany w czarną zbroję siał postrach gdziekolwiek się pojawiał. Podczas walki w Mieście w Chmurach wy-



i różnorodny. Jedynie „Star Trek” może pochwalić się podobnym rozmachem, tam jednak efekty specjalne ustąpiły miejsca gładzeniu.

George Lucas stworzył nową, obowiązującą do dzisiaj definicję efektów specjalnych. „Gwiezdne Wojny” stworzono w oparciu o bardzo mały budżet \$10 mln i nikt się nie spodziewał, że film z założenia klasy B zrobi tak oszalałą karierę. Pobit on jednak wszelkie rekordy ka-



nował go Prezydentem. Obiecywał zaspokoić żądania niezadowolonych i od-



Z pierwszej Sagii „Dziennika Whillisa”.

\*\*\*

Oto nasi bohaterowie:

**Luke Skywalker** (Mark Hamill). Pierwszy z nowej generacji Rycerzy Jedi. Syn Anakina Skywalkera. Wychowywany na pustynnej planecie Tatooine przez wujostwo. Wujek Lars Owen starał się za wszelką cenę zataić prawdę o ojcu, by chłopak nie poszedł w je-





zji. Wojska Sojuszu po raz kolejny wycofują się.

**Bitwa pod Endor** (Powrót Jedi). Największa i najważniejsza bitwa Rebelii z Imperium. Rebelianci dowiedzieli się o trwającej budo-

peratora, Wielkim Admirałem Thrawnem i ciemnym Jedi Joruusem C'baothem. Najdziwniejsze wydają się za to: „Spotkanie na Mimbani” i „Kryształowa gwiazda”, w których wiele istotnych wątków nie zgadza się ze znaną powszechnie historią. Wśród tych książek znajdują się również adaptacje książkowe filmowej trylogii Lucasa.

Papcio Lucas dba także o graczy. Wśród produktów firmy LUCASARTS

jest sześć gier nawiązujących do tematyki Star Wars. Na razie mieliśmy przyjemność stanąć twarzą w twarz ze szturmowcami

(DARK FORCES), popisać się malpim sprytem i zręcznością (REBEL ASSAULT 1 i 2 oraz SUPER STAR WARS), dać w kość Imperial Navy (X-WING) i bronić Nowego Porządku w imię Imperatora (TIE FIGHTER).

W X-WING zasiadamy za sterami rebelianckich myśliwców. Ze

jawia Luke'owi, że jest jego ojcem. Vader pragnął razem z Luke'em zgładzić Imperatora gdyby chłopak chciał przejść na ciemną stronę Mocy. W ostatnich chwilach Bitwy Pod Endor zabił Imperatora by ocalić syna. Dzięki temu Vader umarł z honorami jako jasny Rycerz Jedi Anakin Skywalker.

**Imperator Palpatine** (Ian McDiarmid). Mistrz Ciemnej Strony Mocy. Dekonał przewrotu, w wyniku którego stał się Imperatorem. Używając Mocy kontrolował swoje armie podnosząc ich efektywność. Przeciwny z jasnej strony Mocy Anakina Skywalkera tworząc z niego Darthę Vadera.

**Jabba Hutt**. Główny gangster w podziemnym światku zbrodni. Wyznaczył nagrodę za głowę Hana Solo.

**R2-D2** (Kenny Baker). Robot Astronawigacyjny. Z czasem stał się własnością Luke'a Skywalkera. Księżniczka Leia umieściła w nim plany Gwiazdy Śmierci.

**C-3PO** (Anthony Daniels). Humanoidalny robot protokołu. Zna ponad sześć milionów form porozumiewania się. Przebywał głównie w obecności R2-D2. Słynął ze strasznego paplania przez co wielokrotnie był wyłączany.

Fabula filmów toczy się wokół najważniejszych wydarzeń ze świata Star Wars, które wiążą się z losami bohaterów.

**Bitwa pod Yavin** (Gwiezdne Wojny). Imperium przy pomocy swojej superbroni Gwiazdy Śmierci chciało zniszczyć tajną rebeliancką bazę znajdującą się na czwartym księżycu planety Yavin.

**Bitwa na Hoth** (Imperium kontratakuje). Pięć lat po ucieczce z Yavin rebelianci zostali odnalezieni przez imperialne roboty szpiegowskie. Flota Darthę Vadera dokonuje udanej inwa-



wie drugiej Gwiazdy Śmierci i postanowili ją zniszczyć. Była to zastawiona przez Imperatora pułapka, gdyż stacja była w pełni funkcjonalna. W ten sposób chciał za jednym razem zniszczyć Luke'a Skywalkera i Rebelię.

Dla potrzeb realizacji filmów Lucas stworzył firmę Industrial Light & Magic, której zadaniem było realizowanie efektów specjalnych. Zebrani w małych pomieszczeniach młodzi, ambitni ludzie wykreowali technologie, które zrewolucjonizowały tę dziedzinę sztuki filmowej. Firma ta do dnia dzisiejszego jest potentatem, spod ich igły wyszły efekty do m.in. takich filmów jak „Park Jurajski”, „Terminator 2”, „Forrest Gump”, „Maska”, „The Flintstones”, „Mission: Impossible”, „Casper”, „Star Trek: Generations” i „Jumanji”, a także – uwaga – efekty dźwiękowe do gry THE D&G.

Filmy pokazują jednak tylko wycinek historii. Po ich obejrzeniu najlepiej trochę poczytać. W Polsce wydano dotychczas dwa nacięcia książek – są one mniej lub bardziej udane, ale każdy fan powinien się z nimi zapoznać. Za najlepsze uważane są trzy książki napisane przez Timothy'ego Zahna. Akcja Trylogii Zahna rozpoczyna się pięć lat po Bitwie pod Endor. Tym razem bohaterowie bronią Nową Republikę przed spadkobiercą Im-

względem na poziom trudności gra była niedoceniana. Fabula opowiadała o zdobyciu planów pierwszej Gwiazdy Śmierci, późniejszą jej zniszczeniu, ewakuacji bazy Rebelianckiej z Yavin 4 i lądowaniu na lodowej planecie Hoth.

Dzięki REBEL ASSAULT dowiedzieliśmy się czym jest CD-ROM. Z perspektywy kilku lat widać, że gra miała jednak wiele niedociągnięć. O fabule nie będziemy wspominać, gdyż ludzie z LA dali planę lub byli dowcipni. Pomieszczeni oni fragmenty filmów, z czego powstała bezsensowna papka.

TIE FIGHTER jest do dziś uważany za rewelację. Złożyło się na to kilka czynników: można grać na niższym poziomie trudności, walczyć po stronie Imperium, grafika miodzio, wspaniałe udźwiękowienie. Akcja rozpoczyna się po klęsce Rebeliantów na Hoth, a kończy się w momencie, gdy Wielki Admirał Thrawn oczekuje wiadomości o wyniku bitwy pod Endor.

DARK FORCES – w momencie ukazania się posłała wszystkie DOOM-y do diabła. Świetny engine 3D, znakomita grafika, doskonały dźwięk. Akcja rozpoczyna się na chwilę przed Bitwą pod Yavin. Wynajęty przez Rebeliantów agent Kyle Katarn rozpracowuje tajemnicę nowej broni Imperium.

Pomimo nowych wartości, które ta gra wnosi, zaliczamy ją do pozycji rozrywkowych.

W REBEL ASSAULT 2 nie powtórzone błędy z pierwszej części i po raz pierwszy od „Powrotu Jedi” nakręcono dla potrzeb gry sceny z udziałem żywych aktorów. W efekcie wiele szczegół ważyło o głębi. Gra się w nią świetnie, jednak nie można jej zaliczyć do poważnych pozycji. Fabuła, w imperialnych laboratoriach stworzono nowy rodzaj pola maskującego. Przy jego pomocy myśliwce Imperium mogły być niewidzialne. Rebeliant Rookie One (co za idiota wymyślił to nazwisko) wpada na trop całej sprawy i robi to, co na dobre rebelianta przystało.

SUPER STAR WARS – konwersja z konsoli SNES. Gra oparta o fabułę pierwszego filmu. Prosta grafika i przeciętny dźwięk nie ujmują nic z przyjemności grania w tę miłą zręcznościówkę.

Dla miłośników dobrego piwa i wesołego towarzystwa firma WEST END GAMES opracowała system RPG umieszczony w realiach świata „Gwiezdnego Wojny”. Sourcebooki opracowane na potrzeby systemu są wręcz encyklopediami wiedzy o Star Wars. Także miłośnicy gier knajpianych (czytaj: karcianych) mogą od niedawna znaleźć się w Uniwersum Gwiezdnego Wojny.

Liczmy, że George Lucas spełnił wszystkie swoje obietnice i nie pozwoli nam opuścić tego jakże fascynującego świata, który nieustannie poznajemy już od dwudziestu lat.

Rafał Frąckiewicz  
i Leszek M. Kujawski

## Filmografia:

- **Star Wars: A New Hope** scen. i reż. George Lucas, 1977, 118 min.
  - **Star Wars: The Empire Strikes Back** scen. Lawrence Kasdan i Leigh Brackett, reż. Irvin Kershner, 1980, 119 min.
  - **Star Wars: Return of the Jedi** scen. Lawrence Kasdan i George Lucas, reż. Richard Marquand, 1983, 134 min.
- Fanom video polecamy wydaną w 1994 r. wersję ze zremasterowanym w systemie THX obrazem i dźwiękiem Dolby Surround, a także wydaną w 1996 r. wersję szerokoe ekranową 1x3.25. Nie polecamy za to polskiej reedycji z 1995 r., w której lektor zagłusza nawet wybuchy!

## Bibliografia:

- **Gwiezdne Wojny**, George Lucas — Wydawnictwo „Interart” (1990)
- **Imperium Kontratakuj**, Donald F. Glut — Wydawnictwo „Interart” (1991)
- **Return of the Jedi**, James Kahn — Futura Publications (1983)
- **Star Wars: The Roleplaying Game, Second Edition** — West End Games
- **Star Wars: Rebel Alliance Sourcebook** — West End Games
- **Star Wars: Imperial Sourcebook** — West End Games
- **Star Wars: Sourcebook** — West End Games
- **Star Wars: The Movie Trilogy Sourcebook** — West End Games





PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OBSZERNEJ OFERTY.  
POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWY PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU.  
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA  
TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY  
ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA.  
NADAL POSIADAMY W OFERCIE C-64, ATARI XE/XL, CD-32.  
DOGÓDNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-55.

# MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE

03 - 982 Warszawa, Gen. Abrahama 4  
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622  
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

## PC CD ROM

11th HOUR przygodowa-horror	122.00
AN NETWORKS ekonomiczna, hit	119.00
ABSOLUTE ZERO strzelanina	128.00
ACTUA SOCCER piłka nożna	120.00
A.D.2044 przyg. PL WIN95 2CD	120.00
AH 64D LONGBOW symul. helikoptera	146.00
ALONE IN THE DARK przygodowa	43.00
ALONE IN THE DARK 2 przygodowa	73.00
ALONE IN THE DARK 3 przygodowa	97.00
ALONE TRILOGY zestaw 3 cz. Alone	175.00
ANVIL OF DAWN role playing	145.00
ASTERIX planszowo-przygodowa	135.00
A-TRAIN ekonomiczna	48.00
BATTLE ARENA TOSHINDEN walki 3D	185.00
BIG RED RACING wyścigi	125.00
BRET HULL HOCKEY'95 sportowa	48.00
BURIED IN TIME 3CD przygodowa	145.00
CHAOS CONTROL strzelanina	128.00
CHAOS OVERLORDS strategia, RPG	124.00
CHRONOMASTER przygodowa	145.00
CIVILIZATION 2 strategia	134.00
COMMAND & CONQUER gra+nowe etapy	175.00
CYBERMAGE strzelawka 3D	134.00
DESTRUCTION DERBY wyścigi	119.00
DEUS RPG w SVGA po polsku	tel.
ENCORE 3 gry, przygoda, symulacja	35.00
EUROFIGHTER 2000 symulacja	180.00
FADE TO BLACK przygodowa	70.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN przyg.	89.00
FLY AND DRIVE 4 gry	48.00
FOOTBALL LTD manager piłkarski	155.00
FORMULA GRAND PRIX 2 wyścigi	134.00
HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	48.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC strat.	145.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	115.00
ISHAR TRILOGY 3 części RPG	89.00
JOHNNY BAZOOKATONE zręczn.	119.00
KOSHAN CONSPIRACY przygoda	48.00
LION .. zostateś lwem!	145.00
MAGIC CARPET 2 nowa wersja	134.00
MARCO POLO strategia, przygoda	135.00
MORLOW AFFAIR przygoda, film	119.00
MORTAL KOMBAT 2 najkrwawszy z serii	120.00
NEED FOR SPEED GOLD nowość	134.00
NOVY TEENAGENT polska przygoda	69.00
NUKE IT misje Duke3D	95.00
OFFENSIVE strategiczna, II Wojna Św.	135.00
OLYMPIC GAMES Atlanta'96	145.00
OLYMPIC SOCCER piłka Atlanta'96	145.00
PRISONER OF ICE przygodowa, hit	119.00
RIDDLE OF MASTER LU przygod.	145.00
SCOTTISH OPEN wirtualny golf	48.00
SEA LEGENDS piraci, handel, przyg.	145.00
SETTLERS 2 strategia	138.00
SHELLSHOCK zręcznościowa czolgami	119.00
SILENT HUNTER sym. podwodny	145.00
SILENT STEEL 4CD, przygodowa	180.00
SIM ANTFARM/EARTH/CITY ekon., każda	48.00
SMOCZE HISTORIE przygod. po polsku	tel.
SMURFY przygodowa po polsku, HIT	tel.
SPACE HULK II przyg. RPG Win'95	134.00
TEKWAR przygodowa 3D	145.00
TEMPEST 2000 super strzelanina	125.00
TERMINAL VELOCITY strzel. 3-D	48.00
TFX symulator lotniczy, super ceną!	115.00
THE D.G. rysunkowa, przygodowa	134.00
THUNDERHAWK 2 symulacja	155.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	135.00
TOP GUN symulacja	146.00
TOTAL MANIA strategia, zręcz.	135.00
TOUCHE przygody muszkietierów, PL	tel.
UNIVERSE przygodowa	47.00
WARCRAFT 2 rpg, strategia	145.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	79.00
WETLANDS super strzelanina	145.00
WITCHAVEN doom fantasy	119.00
WITCHAVEN 2 3D, akcja	125.00
WORLD RALLY FEVER wyścigi	125.00
WORMS rewelacyjna strategia	145.00
WORMS REINFORCEMENTS data dysk	67.00

## AMIGA

*ALFABET ŚMIERCI przygodowa	39.00
AMERICAN POKER karciana 18 lat	9.50
AMITEKST MINIPRO edytor txt	10.00/45.00
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BANSHEE A1200, strzelanina	48.00
BOO układanka z TV	9.50
*BRUTAL FOOTBALL sportowa	29.50
BRAIN FODDER edukacyjny 5 dysk.	29.50
BURNTIME strategiczna	39.00
CO DO GROSZA monopoly	19.00
CRAZY CARS 2 wyścigi	26.00
CRYSTALS OF ARBOREA role play.	24.00
CYBERFORCE przygodowa	29.00
DAN WILDER przygodowa 3-D	21.00
DOMAN walki barbarzyńców	34.00
DRAGONSTONE przygodowa-rpg	39.00
DUNE 2 superstrategiczna	54.00
ENERGY MOVER logiczna	34.00
EPIC symulator kosmiczny	24.00
ESKADRA samoloty, multi players	29.00
F-29 RETALIATOR symulator	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN przyg.	63.00
*FOOTBALL GLORY piłka nożna	29.00
FRANKO bijatyka	24.00
GATE 2 FREEDOM przygodowa	29.00
*HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	48.00
INTERCALARIS przygod. zręcz. 3D	39.00
ISHAR 2 role playing	39.00
ISHAR 3 role playing	42.00
JAGUAR XJ220 wyścigi	24.00
JAMES POND 3 A1200, platformowa	29.00
JANOSIK platformowa	9.50
JURAJSKI SEN platformowa	19.00
KAJKA I KOKOSZ przygodowa	39.00
KRETA CZ logiczna	14.00
KWIK SNAX zręczn.-logiczna	14.00
LAMBORGHINI wyścigi 1/2 graczy	39.00
LAST SOLDIER platformowa	14.00
LEGION strategiczna, A1200	40.00
ŁOWCA GŁÓW platformowa	20.00
MAGICZNA KSEGA przygodowa	24.00
MISTRZ POLSKI'96 manager 4 dysk.	39.00
MORTAL WEAPON strzelanina	14.00
OLIMPIADA'96 6 konkurencji	29.00
ORTOGRAF słownik ortograficzny	14.00
PECHOWY PREZENT przygodowa	29.00
PINBALL HAZARD flipper 4 stoły	29.00
PINKIE platformowa	29.00
PINOMANIA logiczna	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE maszynopisanie	27.00
POLE WALKI strategiczna	21.00
POLTERGEIST "mówiona" przygodowa	29.00
PROJECT BATTLEFIELD strzel. 3-D	24.00
*ROBINSON'S REQUIEM role playing	49.00
ROCKSTAR manager zespołu muz.	39.00
ROOSTER 1, 2 zręcznościowa	14.00/18.00
*SABRE TEAM strategiczna	34.00
SHADOW FIGHTER nawałanka	48.00
SHAQ FU nawałanka z Shaq O'Neal	48.00
SKAUT KWATERMASTER przygodowa	29.00
SKY HIGH STUNTMAN strzelanina	9.50
SKELETON KREW A1200, strzelanina	39.00
SPEEDWAY MANAGER 2 manager	24.00
STARBLADE przygodowa	24.00
STORM MASTER strategiczna	29.00
STREET HASSLE nawałanka	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER	39.00
TAEKWONDO MASTER A1200	28.00
TAJEMNICA BURSZYŃOWIEJ KOMNATY przyg.	30.00
TEENAGENT A500/A1200 przygodowa	49.00
THE GAMES olimpiada	24.00
*TRAPS'N'TREASURES platformowa	29.00
*UNIVERSE przygodowa	47.00
VITAL LIGHT zręcznościowa	29.00
WILD CUP SOCCER sportowa	29.00
WIZKID platformowa	24.00
WOLFCHILD platformowa	19.00
WORMS strategiczna	99.00
WOOLZ, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE	55.00
* program posiada specjalną wersję dla A1200	

## PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY przygodowa pol.	39.00
BATTLESTORM strzelanina	19.00
BASTION strat.-fantasy 6 dysków	49.00
BRIDGE CHALLENGER karciana	103.00
BODY SLAM WRESTLING walki-sport	29.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa	29.00
BRZDĄC 4 gry dla dzieci	25.00
BURNTIME strategiczna	39.00
CANNON FODER 2 strzelanina	48.00
CRAZY CARS 2 wyścigi	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA role play.	24.00
DUNE 2 superstrategiczna	54.00
EPIC symulacja kosmiczna	27.00
F-19 symulator	18.00
F-29 RETALIATOR symulator	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN przyg.	74.00
FOOTBALL GLORY piłka nożna	50.00
FRANKO nawałanka, hit z Amigi	39.00
HANNIBAL ver. PL strategiczna	39.00
HARPOON 2 strategiczna	48.00
HEIMDALL 2 przygodowa 3-D	47.00
IMPERIUM GALACTICA strategiczna	19.50
INFERNO symulacyjna kosmiczna	95.00
INFERNO SPEC. +metal box, T-shirt	115.00
ISHAR 2 role playing	39.00
ISHAR 3 role playing	45.00
JANOSIK zręcznościowa	11.00
JURASSIC PARK zręcznościowa	54.00
KA-50 HOKUM symulacyjna	48.00
KAJKA I KOKOSZ przygodowa	49.50
KINGMAKER strategiczna	48.00
KOSMOS ekonomiczno-strategiczna	42.00
LAMBORGHINI wyścigi 1/2 graczy	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95 manag.	39.00
LOW BLOW boks	29.00
MACHINES logiczna	29.00
MORTAL KOMBAT 2 najkrwawszy z serii	95.00
NERVES OF STEEL doomowa	42.00
NOC przygodowa PL 6 dysków	49.00
ORTOGRAFIA PRO edukacyjny	19.00
PIOTR KÓW strategiczna	42.00
POLANIE strategiczna	55.00
PRIVATEER gwiazdne wojny-strat-handl	39.00
RAMON'S SPELL przygodowa	35.00
ROBINSON'S REQUIEM role playing	54.00
ROOSTER zręcznościowa	29.00
S.S.M. MANAGER PIKARSKI	20.00
SABRE TEAM strategia, komandosi	39.00
SCOTTISH OPEN wirtualny golf	48.00
SHADOWCASTER RPG	48.00
SKAUT KWATERMASTER przygod.	42.00
SOLITS polska przygodówka	42.00
STARBLADE przygodowa	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES	49.00
STORM MASTER strategiczna	29.00
ŚWIRUS przygodowa, WINDOWS	39.00
TEENAGENT przygodowa pol.	49.00
TFX symulator lotniczy	115.00
THE GAMES olimpiada	24.00
TYRIAN strzelanina	42.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat	24.00
UNIVERSE przygodowa	47.00
VINYL BOGINI z MARSA	30.00
WORMS strategiczna	115.00

## JAGUAR

NAPED CD	645.00
ATARI CARTS wyścigi	230.00
BATTLEMORPH-CD strzelanina	230.00
FEVER PITCH SOCCER piłka nożna	230.00
HIGHLANDER-CD zręczn.-przyg.	230.00
MISSILE COMMAND 3D strzelanina	230.00
MYST-CD przygodowa	230.00
NBA JAM super koszykówka	230.00
POWER DRIVE RALLY	230.00
RUNNER PINBALL flipper	230.00
SUPERCROSS 3D wyścigi	230.00
i wiele innych tytułów!	

## SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD	999.00
DODATKOWY KONTROLER	119.00
ALIEN TRILOGY strzelanina 3D	199.00
ALONE IN THE DARK przygodowa	179.00
BUST-A-MOVE logiczno-zręcznościowa	199.00
CRITICOM nawałanka 3D	199.00
FIRESTORM symulator helikoptera	189.00
JOHNNY BAZOOKATONE platformowa	189.00
MORTAL KOMBAT III walki	199.00
NBA LIVE'96 koszykówka 3D	199.00
OLYMPIC GAMES Atlanta'96	189.00
OLYMPIC SOCCER piłka nożna	189.00
PRIMAL RAGE walki dinozaurów	199.00
RIDGE RACER samochodowa	199.00
SHELLSHOCK symulator czolgu	189.00
i wiele innych gier!	

## SEGA SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO	999.00
CLOCKWORK KNIGHT 2 platformowa	195.00
GOLDEN AXE-DUEL walki	215.00
GUN GRIFFON symulator robota bojowego	215.00
LOADED super strzelanina 1-2 osoby	215.00
SHELLSHOCK symulator czolgu	195.00
SEGA RALLY wyścigi samochodowe	235.00
SHINOBI X walki ninja	195.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 walki	215.00
VIRTUA RACING super wyścigi	135.00
i wiele innych gier!	

## GAME BOY

KONSOLA	199.00
EKRAN POWIĘKSZAJĄCY	33.00
ADVENTURES OF LOLO	80.00
ALLEYWAY	60.00
DONKEY KONG LAND	95.00
DOUBLE DRAGON	70.00
JUNGLE BOOK	120.00
KILLER INSTINCT	95.00
LION KING	130.00
MICKY DANGEROUS	100.00
MORTAL KOMBAT 3	135.00
RODZINA ADAMSÓW	120.00
SMERFY	125.00
SUPER MARIO LAND 3	95.00
SUPER GAME BOY SOCCER	78.00
TOY STORY	139.00
i wiele innych tytułów!	

## JUŻ WKRÓTCE REWELACJA!!!

**SMERFY - GRA PRZYGODOWA W CAŁOŚCI PO POLSKU Z GŁOSAMI AKTORÓW ZNANYCH Z WIECZORYNKI W TV!**

Mirage przygotowuje więcej hitów po polsku:  
**DEUS** - znakomita gra RPG zrealizowana przez znaną firmę SILMARILS. Grafika 3D w SVGA, pełny realizm,  
**TOUCHE** - zabawne przygody piętego muszkietera,  
**SMOCZE HISTORIE** - przygodówka nie tylko dla dzieci!

**UWAGA! SUPER PROMOCJA!** Dla kupujących dwie (lub więcej) gry na PC CD-ROM za co najmniej 100zł gra Koshan Conspiracy lub Heimdall 2 do wyboru **ZA DARMO!!!**



# help

## Galina radzi zbłąkanym

### ANVIL OF DAWN

W południowo-zachodniej wieży powinienem znaleźć jakiś czar. Gdzie on jest?

Poszukaj w kufrze na piętrze.

### DREAMWEB

Jak wejść do pokoju Davida Crane'a w Regency Hotel?

Otwórz nożem skrynkę kontrolną, wejdź na dach windy. Drzwi otworzysz sikiem.

### FREDDY PHARKAS

Wg opisu z SS'10 pod koniec II aktu trzeba podskoczyć na huśtawce. Jak to zrobić?

W grze występują dwie huśtawki i na dodatek są one w jednym miejscu. Jedną z nich to zwykła decha położona na podpórce, a druga to siedzenie na sznurkach. Sodej położyć na tej pierwszej, a rozbijać się na drugiej i wskoczyć na dach szkoły.

### JAGGED ALLIANCE

Do czego służą: kanister, szmatka, olej, kwiaty i słoiki?

Można z nich robić różne rzeczy, np. koktajl Mołotowa.

### LAURA BOW

Wychodzę z redakcji, wsiałam do taksówki, ale taksówkarz mówi, że muszę być członkiem prasy i nie chce ze mną jechać.

Jako legitymacja dziennikarska posłuży ci zmięty kupon z pralni.

### LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Nie wiem co mam zrobić w SOUTH KENSINGTON FIELD. Co mam powiedzieć trenerowi? W moim opisie podano, że ma do mnie podejść James. Co jednak zrobić jeśli tego nie robi?

W Sherlocku Holmesie panuje taka zasada, że jeżeli coś pominieś, to nie posuniesz się dalej. Najwyraźniej nikt we wcześniejszych rozmowach nie wspominał o Jamesie i dlatego nie możesz o niego zapytać.

### LOTUS

Jak zepchnąć przeciwnika z toru? Niestety, w tej grze się nie da. Spróbuj bardziej krwawych, jak np. Destruction Derby, czy Screamer.

### RIDDLE OF MASTER LU

Na Wyspie Wielkanocnej pod

kamieniem, który przesuwał nie mogę znaleźć ani skrytki, ani tabliczki rongorongo. Co mam zrobić? Posługuję się opisem z SS'36.

Coś tu nie gra. Skrytka jest widoczna, figuruje pod angielską nazwą fissure. A może to kolejny błąd w grze? Spróbuj uruchomić grę z patch'em zamieszczonym na SS CD'37.

### SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Skąd wziąć linę aby złapać szczurą kręcącego się nieopodal pralni?

Właściwie nie linę, tylko sznur. Leży on na stoliku w siedzibie kapłanki Voodoo.

### SETTLERS

Co zrobić z kopalnią, której złoża się wyczerpią?

Spalić.

W jaki sposób wysłać się poszukiwacza złóż mineralnych i czy jest to konieczne, aby kopalnie mogły dalej funkcjonować?

Jeśli chodzi o pierwszą część pytania, to postaw chorągiewkę w górach i doprowadź do niej drogę. Kliknij na chorągiewkę prawym przyciskiem, przytrzymaj, kliknij lewym, a potem kliknij na ikonę brodacza. Co do drugiego zagadnienia, to nie jest to konieczne, ale stawianie kopalni na ślepo nie jest najsmartszym rozwiązaniem.

Jak wprowadzić do użytku magazyn?

Uruchamia się on automatycznie po zbudowaniu, ale towary odnoszone są do najbliższego magazynu.

### SETTLERS 2

W miejscach oznaczonych przez geologów wybudowałem kopalnię. Jest ich w sumie kilkanaście. Minęły około dwie godziny gry, kopalnie

cały czas są bez górników, a ja potrzebuję surowców. Co robić?

Połącz kopalnię drogą z resztą budynków. Aby kopalnie dobrze działały, musisz mieć nadwyżki żywności.

Co zrobić, aby werбовать żołnierzy? Mam w magazynie 25 mieczy i 28 tarcz, a wojaków nie przybywa. Również w MILITARY werbowanie ustawiłem na maksa.

Rozwój i szkolenie armii zależy od: a) przyrostu naturalnego; b) żywności; c) złota; d) piwa.

### SIMCITY 2000

Jak i kiedy można wybudować ARCOLOGIES?

Zależy to od twoich postępów w grze, głównie od liczby mieszkańców miasta.

### SOLITS

Jak wziąć oliwiarę? Nie mogę przejść na drugą stronę ekranu!

Drogę blokuje nylon szosy. Rozwiń go przy pomocy korbki.

### THEME PARK

Czy po zlicytowaniu parku mogę go po pewnym czasie odkupić i być właścicielem paru parków?

Tak, o ile będziesz miał na to pieniądze.

### WARCRAFT 2

Uzupełnienie do Helpa z SS'38: Żeby skorzystać możliwości gry we własny scenariusz niezbędny jest oryginał! Piraci grający w okrojone, dyskietykowe wersje muszą się obejść smakiem. Oj, żebyście wiedzieli, ile traciacie.

# Kombat NEWS

**KOMBAT KORNER pęka w szwach, a ja dotarłem do kilku nowych informacji którymi muszę się z wami podzielić... Pięć razy MORTAL KOMBAT!**

## 1. CHI YONG

Aktorzy odtwarzający postacie z gry MORTAL KOMBAT pojawiają się jeszcze raz, tym razem w grze CHI YONG (tytuł roboczy, znaczy mniej więcej tyle co DUCH SMOKA). Będą to: Ho Sung Pak (Liu Kang), Daniel Pesina (Scorpion & Sub Zero), Katalin Zamiar (Kitana i Mileena), Philip Ahn (Shang) i Liz Malecki (Sonya). Będzie to pierwsze mordobicie, w którym



na jednym ekranie będą mogły walczyć aż cztery osoby. Gra ukaże się pod koniec roku w wersji na konsolę PlayStation.

## 2. SUB-ZERO GWIAZDOREM?

Dotarli do nas plotki mówiące o planowanej przez firmę WILLIAMS grze opartej na motywach MORTAL KOMBAT, w której pierwsze skrzypce grać będzie SUB-ZERO. Nie będzie to zwykłe mordobicie, lecz to isticie wybuchowa mieszanka strategii, bijatyki i gry logicznej. Wiadomość nieoficjalna, ale dla mnie bomba!

## 3. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 ukaże się w przeciągu kilku miesięcy na konsolach SNES i MEGA DRIVE (GENESIS). Dwie nowe postacie – RAIN i NOOB SABLIT, nowe ciosy dla starych postaci, nowe KOMBAT KODES oraz nowe ciosy dla starych postaci. Boon mówi nawet o nowych wykończeniach,



zwanych BRUTALITIES (dla ultra-brutal hardcore maniaków!), ale to pewnie plotka. Uwaga, uwaga: WERSJI DLA PC NIE MA W PLANACH!!!

## 4. MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95

No cóż, MORTAL 3 dla PC atakuje ponownie. Co nowego? Po pierwsze i ostatnie 16-bitowa grafika w 32 tysiącach kolorów (!!!). I to wszystko. Na płycie znajdować się będzie też wersja pod DOS, gra ma kosztować o 10\$ taniej. Podskoczyły jedynie wymagania sprzętowe: Pentium 90 i szybka, 64-bitowa karta graficzna PCI. Co oni sobie myślą? Chcą ULTIMATE MK3, a nie jeszcze raz to samo!!!

## 5. MORTAL KOMBAT TRILOGY

Wszystko zebrane do kupu. W MORTAL KOMBAT TRILOGY znajdzie się 29 postaci i 27 tel z poprzednich części. Podobno będą nowe FATALE i ciosy dla starych i dobrze znanych zawodników. Największą niespodzianką będzie prawdopodobnie combo-meter w postaci paska na dole ekranu. Jeśli dojdzie do końca, będzie można wykonać SUPER COMBO! Nazywać się to będzie AGGRESOR MODE. I największa strata: brak CAGE'a. Podobno Daniel Pesina zażądał zbyt wielkich pieniędzy... Gra ukaże się pod koniec roku w wersjach dla PlayStation, Nintendo 64 i PC CD.

Gulash



# Aloha! Internet!

Jeszcze nie tak dawno temu trudno było zorientować się w mrowiu internetowych usług. W chwili obecnej sytuacja jest znacznie bardziej klarowna. W dziedzinie poszukiwania, przeglądania i ściągania informacji wygrały przeglądarki WWW, w dziedzinie wymiany wiadomości – grupy tematyczne USENET.

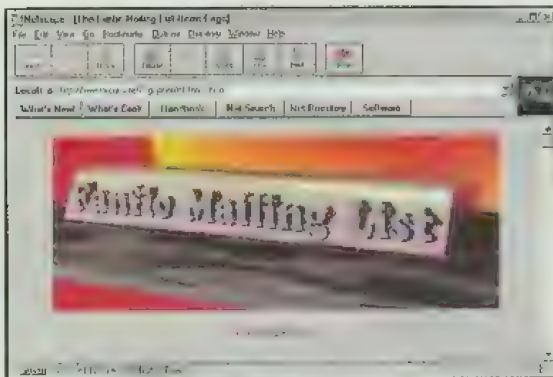
O ile z twierdzeniem o WWW zgodzi się niemal każdy, to przewaga grup tematycznych (tzw. NEWSGROUPS) nie dla każdego będzie oczywista. Zarówno listy dyskusyjne jak i grupy tematyczne umożliwiają nam wymianę poglądów i dyskusje wśród zainteresowanych danym tematem osób. Listy dyskusyjne wymagają jednak zapisywania się w konkretnym miejscu, a następnie odbierania stert korespondencji – chcemy tego czy nie (oczywiście zawsze można się wypisać). Uczestnik grupy tematycznej jest w bez porównania lepszej sytuacji. Sam decyduje, z których grup chce ściągnąć wiadomości – może przedtem obejrzeć ich

tytuły i zdecydować, które go interesują. Szybciej i wygodniej.

Sieć wiadomości USENET oparta jest na sieci serwerów, z których każdy kilka razy dziennie przesyła wszystkim innym kopie wszystkich wiadomości jakie doń zdążyły wpłynąć. Aby nie generować niepotrzebnego ruchu, każda wiadomość posiada identyfikator miejsca, w którym już była.

Dziennie pojawia się na każdym większym serwerze kilkadziesiąt tysięcy wiadomości. Przeciętny człowiek nigdy nie przebiłby się przez taką masę tekstu, gdyby nie uporządkowanie wiadomości w tzw. grupach tematycznych. Ich nazwy konstruowane są z kolejnych członów, umożliwiając uporządkowanie grup w sposób hierarchiczny np. COMP.SYS.IBM.PC.GAMES.STRATEGIC. Pierwszy człon nazwy opisuje generalny

typ grupy np. COMP – grupy zajmujące się komputerami, SCI – różne gałęzie nauk, REC – różne wolne tematy (sztuka, sport, hobby itp.), SOC – dyskusje na tematy



społeczne, NEWS – dyskusje o samej sieci USENET, MISC – rozmaitości. TALK – długie dyskusje (przeważnie o polityce), BIONET – dyskusje biologów, K12 – edukacja, RELCOM – dla posługujących się cyrylicą, itp. itd. Wbrow pojawiającym się w „poważnych” pismach głosem pseudofachowców,

większość przesyłanych materiałów nie dotyczy seksu, tylko komputerów (istnieją dziesiątki grup typu COMP.UNIX..., COMP.WINDOWS... czy COMP.NOVELL... itd.). Grupy „seksualne” oczywiście istnieją, ale są one tworzone sztucznie i wypełniane dziesiątkami ofert zachęcających do korzystania z płatnych stron WWW.

Oprócz powyższego rozróżnienia dostępne są także tzw. grupy regionalne – ich nazwy rozpoczynają od członów określającego państwo lub konkretne terytorium np. nazwa grupy DE.AL.T.BINARIES.AMIGAOS wyraźnie mówi nam, że jest to grupa niemiecka. Grupy regionalne nie są rozpoznawane poza terytorium do jakiego się odnoszą. Istotnym słowem w nazwie tej (i nie tylko tej) grupy jest BINARIES, określa ono, że do danej grupy można przysyłać pliki binarne, takie jak obrazki, pliki muzyczne, dźwiękowe, programy i wiele innych, co jednak zależy od profilu grupy. W grupach, których nazwy nie posiadają członów BINARIES tego typu materiały nie są mile widziane.

## Super komputer PC

CENA: 4468 + 22% VAT = **5451 zł**

### zestaw zawiera:

- ☐ Procesor **Pentium 133 MHz** firmy INTEL
- ☐ **32 MB** pamięci **RAM**
- ☐ **Dysk twardy** f-my SEAGATE o dużej pojemności **2140 MB** (ponad 2GB)
- ☐ **Monitor kolorowy 15"** CTX 1565D Plug&Play, cyfrowy, plamka 0,28, inwarowa maska, antystatyczny, z warstwą przeciwbłaskową, 50-120 Hz, VESA DPMS – spełniający wszystkie światowe normy: CE Mark, MPR II, ISO 9241-3, Nordic i inne; Bezpieczny dla zdrowia i oczu, nie wymaga filtrów.
- ☐ **CD-ROM 8xSPEED** (pracy 8 razy szybciej niż standard)
- ☐ **Windows 95 PL** z DOS 7.0 PL pełna wersja na CD-ROM
- ☐ **Płyta główna INTEL TRITON**, 82430FX (lub VX, HX), Green (zaawansowane zarządzanie energią), Flash BIOS Plug&Play, PCI/ISA, 200 MHz, 4xSIMM (+1xDIMM) do 128 MB RAM, 2xIDE PIO MODE 4, 5, 2FDD, 4HD, 2S, 1P EPP/ECF, 256 SRAM Pipeline
- ☐ Estetyczna obudowa **MINI TOWER LUX** ☐ **Karta graficzna SVGA S3 Trio 64 2 MB** 1024x768, 65000 kolorów ☐ **Stacja dysków 3,5" 1,44 MB**
- ☐ **Klawiatura 104 klawisze** (dodatkowe 3 dla sterowania Windows 95)
- ☐ **Myszka standardowa** – szeregową przystosowaną do pracy w DOS i Windows ☐ **Karta dźwiękowa Plug&Play**, 16 bitowa, stereofoniczna, kompatybilna (zgodna programowo) z Sound Blaster Pro, AdLib oraz Windows Sound System ☐ **Mikrofon, głośniki** – 2 szt. stereo
- ☛ **2 lata GWARANCJI**
- ☛ **BEZPŁATNA dostawa na terenie całego kraju**
- ☛ **Inne wymagania proszę uzgodnić telefonicznie**

Zamówienia telefoniczne i informacja: **014 26 00 89**,  
faksowe: **014 22 38 59**  
oraz pocztą na adres:  
lub osobiście w biurze handlowym, 1p:

**P.W. KARAT**  
**ul. Krakowska 2, 1p**  
**33-100 Tarnów**

## PC SERWIS

ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa  
tel/fax. (0-22) 36-88-11 pon.-pt. 10-18

### -wykonujemy modernizacje

montujemy dowolne podzespoły:  
CD-ROM'y, karty dźwiękowe,  
twarde dyski, pamięci, fax-modemy, itp.

### w rozliczeniu skupujemy używane podzespoły

wszystko to wykona za Ciebie nasz wykwalifikowany personel w dowolnym miejscu na terenie całej Polski.

### -SPRZEDAJEMY NOWE KOMPUTERY 486 xxx i PENTIUM

-prowadzimy sprzedaż wysyłkową lub za pośrednictwem kurierów  
**CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ-ZADZWOŃ LUB NAPISZ !!!**







09.09.1996

# KOMPUTERY



# action

Autoryzowane  
punkty sprzedaży:

**PULAWY**

ul. Fabryczna 41  
tel./fax (081) 36 34 02

**WARSZAWA**

ul. Marszałkowska 77/79  
tel./fax (022) 62 11 55



## STANDARD model 501

PENTIUM 100	...	3115 zł
PENTIUM 120	...	3210 zł
PENTIUM 133	...	3488 zł
PENTIUM 150	...	3789 zł
PENTIUM 166	...	4261 zł
PENTIUM 200	...	4717 zł

Ceny zawierają podatek VAT

Procesor	Intel Pentium z Certyfikatem Autentyczności
Monitor	Daewoo Color 1R NI 14"
Płyta Główna	SOYO SY-5VA2 Chipset i82430VX (Intel Triton)
Pamięć Cache	256 KB (max. 512KB) Pipelined Burst
Dysk Twardy	850 MB Enhanced IDE WD Caviar
Napęd FDD	3,5" 1.44 Panasonic
Karta Graficzna	PCI 64 BIT DIAMOND Graphics S3 Trio 64 1MB DRAM (2MB Max)
Kontroler HDD	PCI 32 BIT Enhanced IDE Bus Master
Obudowa	Mini Tower Lux
Klawiatura	BTC Enhanced Win'95
Mysz	Hi-resolution 300 dpi Serial Dexxa
Porty	2 HighSpeed Serial (16550 UART), 1 Enhanced Parallel [ECC/ECP], 1 Game Port

**Producent:**  
**Biuro handlowe:**

**ACTION**  
**00-215 Warszawa, ul. Sapieżyńska 8**  
**tel./fax (0-22) 635-08-17**  
**e-mail: [action@ikp.atm.com.pl](mailto:action@ikp.atm.com.pl)**



# UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23  
05-300 Mińsk Maz.  
tel./fax. (0-256) 25-58  
(info także: 53-46)  
w godz. 16.00 - 21.00

**Sprzedaż wysyłkowa  
Gier i konsol:**

**SONY  
PlayStation  
999,-**

Ponad 100 tytułów  
w cenach 185 - 209,-

między innymi:

- Adidas Power Soccer
- Alien Trilogy
- Alone In The Dark
- Criticom
- Discworld
- DOOM
- F1
- Fade To Black
- Gex
- Gunship
- Panzer General
- Pro Pinball
- Resident Evil
- Ridge Racer Revolution
- Tekken
- The Need For Speed
- Total NBA
- True Pinball

**&  
SEGA SATURN  
999,-**

Ponad 50 tytułów  
w cenach 139 - 219,-

- Clockwork Knight 2
- Daytona USA
- F-1 Challenge
- Golden Axe The Duel
- Mystaria Realm Of Lore
- Panzer Dragon Z
- Sega Rally
- Ultimate Mortal Kombat
- Virtua Cop + Gun
- Virtua Fighter 2
- Wipeout
- Worms
- ... i wiele innych!

**Już przy zakupie 3 gier-  
atrakcyjny rabat !!!**

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu  
zadresowanej koperty ze znacznikiem

**Dzwoń do nas po:  
najnowsze tytuły !!!**

W sprzedaży wysyłkowej  
posiadamy również pełen  
asortyment akcesoriów do  
konsol SONY PlayStation  
i SEGA SATURN

**NAJNIŻSZE CENY**

Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10  
tel. (0-22) 25-81-71

## Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę,  
gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni  
od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

**Porównaj nasze ceny z konkurencją,  
oto fragment naszej oferty:**

AH-64 Longbow	137,-
Grand Prix 2 Formula 1	121,-
Ripper (6xCD)	127,-
A.D. 2044 (Win 95)	110,-
Battle Arena Toshinden	175,-
Destruction Derby	110,-

**JUŻ W SPRZEDAŻY:**

<b>QUAKE</b>	<b>139,-</b>
<b>Megapak 6</b>	<b>145,-</b>

Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D-VCR,  
Legend of Kyrlandia III, Steel Panthers, Manic Karts,  
Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych  
przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

**Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.  
To nic nie kosztuje!**

programy w wersji PC CD-ROM  
cena zawiera podatek VAT  
płatność przy odbiorze przesyłki



Oddelegowany do innych (lepszego) funkcji Witia Q. pozostawił mi w swoim spadku działkę Tipsów. Koniec też i żalu, koniec smutku spowodowanego odejściem mego świetnego poprzednika... Latiez and Gentz, please welcome the New World Order!!!

Mamut

### BETRAYAL AT KRONDOR

PC, Paweł Ziolkowski  
Gdy znajdziesz skrzynię, zapisz sobie dowolny fragment zagadki, a następnie edytorem obejrzyj plik krondor.001. Wystarczy odszukać (F7) zapisany przez ciebie fragment zagadki.

### CHAOS ENGINE

Amiga, Kamil Piasecki  
Kody: 2. K#SVX7VBBYK, 3. 086SPK2HPIPN, 4. DS6LZDGDCTP. Kody na 30 żyć: 2. #P0BK4SNVHP2, 3. G7#BKWFZBI#W, 4. 51TD4M9JGMGT.

### COMMAND & CONQUER

PC, Andrzej Chojnacki  
Weiskając CTRL możesz celować we własnych żołnierzy. Bazę wroga warto (jeśli możliwe) zachodzić od tyłu.

PC, Maciej Zapala  
Jeśli umiejętnie obstawisz kombajn wroga Stealth Tank'ami, komputer nie wykryje ich i da się załodzić. Obelisk Guard Towers sprawnie eliminują wroga AGT (Advanced Guard Towers). Wystarczy pociągnąć murek do bram GD1 i postawić OGT jedno pole poza zasięgiem AGT.

### CHOPLIFTER

Game Boy, Marek Boroń  
Kody: 1-2. SKYHPRR, 1-3. LKY-BYSS, 2-1. CHPLFTR, 2-2. BYMS-FWR, 2-3. RGTHND, 3-1. GDGM-PLY, 3-2. TRYHRDR, 3-3. SPRYSKS, 4-1. CMPTRWZ, 4-2. CHPYBYS, 4-3. VRYHPY, 5-1. GMBYQZD, 5-2. LULYTYZ, 5-3. GDDYGMZ.

### DONKEY KONG COUNTRY

SNES, Sigi  
Gdy w demie początkowym jest dziadek Donkey Konga, to: dół, Y, dół, dół, Y. Możesz ćwiczyć bonusy.

### DUKE NUKEM 3D

PC, Maciej Zapala  
W levelu STADIUM wystarczy przyłożyć w balon pod sufitem, aby wyleciała z niego masa uzbrojenia i amunicji.

W setupie dopuszcza się ustawienie max. rozdzielczości 800x600. Można grać jednak w 1024x768. Wystarczy wówczas w pliku duke3d.cfg odszukać parametry ekranu i zmienić je na takowe. Prawdopodobnie da się odpalić gierkę nawet w 1280x1024, jednak potrzebna jest większa ilość pamięci na karcie graficznej i odpowiedni monitor.

### DUNE 2

Amiga, Ptasznicki  
Gdy w trakcie walki zniszczysz we wrogiej bazie jakiś segment (budynek), to by uniemożliwić jego odbudowę wjeżdż tam swą jednostką na tak długo jak ci na tym zależy.

Wrogą bazę atakuj z boku lub tyłu. Im szybciej – tym lepiej. Przy pewnej wprawie można (zwłaszcza w początkowych etapach) wysłać swoje harwestery na pola melanzu eksploatowane przez przeciwnika. Da to więcej kasy i satysfakcję.

Ilość twoich jednostek jest ograniczona. Gdy dojdiesz do pułapu tego limitu, a masz kasę i uszkodzone jednostki – wyślij je w bój, by z korzyścią się ich pozbyć. Na ich miejsce można wyprodukować nowe.

W misji drugiej jako Atryda możesz wysłać zwiad mniej więcej na północny wschód. Często po niedługim czasie następuje wybuch wysłanej jednostki i pojawia się tam sporo przypraw.

W niektórych etapach natkniesz się na dziwne pagórki. Gdy wejdziesz na nie, zginie twoja jednostka, lecz wokół niej pojawi się sporo melanzu. Kłopoty z czerwiami zaczynają się od piątego poziomu, choć ujrzeć można je już wcześniej. W krytycznych sytuacjach można rozjeżdżać harvesterem piechotę wroga.

### DUNGEON MASTER

Amiga, Michał Zacharzewski  
Munie zabija się najlepiej mieczami, ogry maczugami, a duchy czarami. Wodę z fontanny pije tylko szef drużyny, trzeba więc zmieniać go, by cała drużyna się natchnęła. Gdy zginie ci członek team'u, zanieś go do ALTAR OF REINCARNATION. Jeden znajduje się gdzieś przy wejściu

do podziemi, kolejne gdzieś w labiryncie.

### HEARTLIGHT

PC, Kacha z Wrocławia  
Spacja + prawo daje następną planszę, a spacja + lewo o planszę do tyłu.



### KNIGHTS OF THE SKY

Amiga, Michał Zakrzewski  
Powyżej 1700 samoloty wroga wiszą jak wisienki – są bezbronne.

### KRUSTY'S FUN HOUSE

PC, Paweł Ziolkowski  
Ostatni kod to FRAMED.

### LEMMINGS

PC, Kacha z Wrocławia  
W niektórych wersjach, w jed-

# H.C. MULTISERWIS

ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa  
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

## KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje:

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 KB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI						
4DD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1375 zł.	1790 zł.	1823 zł.	1867 zł.	1911 zł.	2012 zł.
PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI						
4DD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1753 zł.	2168 zł.	2201 zł.	2245 zł.	2289 zł.	2390 zł.

DOPLATY DO:

PENTIUM 120 - 75 zł. PENTIUM 133 - 292 zł.

PENTIUM 150 - 534 zł. PENTIUM 166 - 919 zł.

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

W rozliczeniu przyjmujemy Wasze komputery

## MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów (płyty głównych, procesorów, pamięci RAM, twardej dysków itp.)

Montujemy CD-ROM'y i karty dźwiękowe.

Gdy zmodernizujesz u nas więcej niż 60 % swojego PC-ta udzielamy dwuletniej gwarancji.

Mozesz unowocześnić swój komputer także na raty.

Wymieniamy monitory - Wasze używane na nasze najnowsze firm CIX i DAEWOOD od 14" do...

Przyjmujemy komputery z terenu całego kraju

SPRZEDAJEMY NA RATY

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

## KONSOLE

SONY PLAYSTATION 999,-  
SEGA SATURN 999,-

SEGA SATURN + GRA 1179,-

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń  
rozwiążemy Twój problem

## NOWOŚCI

RESIDENT EVIL

(wersja angielska)

PSX

ALIEN TRILOGY

SATURN

TEKKEN 2

SATURN

F-1 Challenge

W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 500 - 400 zł.

AMIGA 1200 - 950 zł.



AMIGA 600 - 500 zł.

AMIGA CD-32 - 400 zł.

SPRZEDAJEMY WYSŁUKOWO

Ceny z dnia 16.09.1996 r



chód, zrób: W katalogu SIMDATA\CARSPCS jest plik traffic.plb, zmień go na plik z nazwą jakiegoś samochodu; w katalogu SIMDATA\CARFAMS\ pliki traffic.cfm i traffic.pdn zmień na ten sam samochód co przedtem i w katalogu SIMDATA\DASH\ pliki traf-

PC, Matwiej  
Naciskanie klawisza z kropką daje  
przeniesienie o cpoke do przodu.



Aby łatwo pokonać normalnego przeciwnika należy zrobić: kop z wysoku, podcięcie, 3 razy krok w tył, 3 razy podcięcie itd.

Gdy grasz Reptilem przeciwko komputerowi, nie rób się niewidzialny. Komputer i tak cie widzi.

PC, Paweł Durnicz  
1. Zamiast przechodzić całą grę  
i wpisać kod by mieć nowy samo-

2. Gra chodzi na 4 MB RAM  
niestety tylko w środowisku Win-  
dows'95

PC, Paweł Ziolkowski  
Na ekranie tytułowym wcisnij klawisz O (jak Olek) – możesz wybrać film i scenę, w której chcesz grać.

PC, Adzik  
Dla grających Flail'em: po wygraniu ostatniej rundy z danym przeciwnikiem zrób LEWO, LEWO + ENTER. Coś w rodzaju Fatality z MK.

Amiga, Kamil Piasecki  
Kody: 3. EEABACWE, 4.  
TCUBCARE, 5. TBGASWBD, 6.  
EADAUVTD, 7. DWSWITSC, 8.  
SUIVRSGB, 9. STBWERUB.

Amiga, Kamil Piasecki  
Kody: 2. 01536, 3. 01024, 4.  
03072, 5. 03584, 13. 05634.

Amiga, Ptasznick  
Aby przyspieszyć męczący czas  
wykonywania ruchów przez

myślą o poświęceniu znaków strzałek pokazujące ruch wroga. Z broni polecam L7A2, G3 i M16 – zwłaszcza do strzelania z dużej odległości (dobra celność, samoprzeładowanie, duża moc trafienia). Aby otworzyć drzwi do celi należy raz w nie strzelić.

PC, Paweł Dumicz  
W menu wpisz dużymi literami: VTELO – dodatkowe trasy, INVER – trasy na odwrót (coś jakby odbicie lustrzane), MONTY – inne przeszkody, JOINT – lepsza grafika

przeszkód, CLOCK – wyłącza  
czas, TAZOR – nowy samochód,  
BULLET ABURN – przeciwnicy  
jeżdżą Bulletami.

Amiga, Michał Zakrzewski  
Gdy masz ujemny budżet, ustaw  
prędkość gry na slow, gdy podatki  
zaczną przynosić zyski, zmień na  
very fast.

Amiga, Kamil Piasecki  
Oto kody. LAS: 2. 343522, 4.  
447464, ZAMEK: 1. 392822, 2.  
446364, 3. 984448, 4. 477444,  
CYRK: 2. 882334, 3. 992334, 4.  
091332, PIRAMIDA: 1. 467464,  
2. 818234, 3. 182394, 4. 298338,  
LODOWA: 1. 452234, 3. 383772,  
4. 013152, PROJECTE: 1. 387211.

Amiga, Michał Zakrzewski  
Aby strzelić z karnika, należy  
zmylić bramkarza od razu po  
dojściu do piłki (pchnąć ją w  
przeciwny skos niż się będzie  
strzelać) i jak najszybciej  
przylutować. Grając w  
menedżerze, co trzy mecze bez  
straty bramki cena bramkarza  
wzrasta.

C-64, Scorpion  
Nie naciskaj na początku FIRE,  
tylko daj: F7 – robienie własnej  
planszy, A – gra sam komputer, od  
1 do 8 – wybór leveli.

**ul. Powsińska 40/24**

(podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

[illegible]







**ARCHIWALIA** **Kupon ważny do dnia 15.10.96 r.**

Zamów następujące usługi archiw. w:

<input type="checkbox"/> pakiet 100% 100	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/> 20
<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/> 26	<input type="checkbox"/> 27	<input type="checkbox"/> 28	<input type="checkbox"/> 29	<input type="checkbox"/> 30	<input type="checkbox"/> 31	<input type="checkbox"/> 32
<input type="checkbox"/> 33	<input type="checkbox"/> 34	<input type="checkbox"/> 35	<input type="checkbox"/> 36	<input type="checkbox"/> 37	<input type="checkbox"/> 38	<input type="checkbox"/> 39	<input type="checkbox"/> 40	<input type="checkbox"/> 41	<input type="checkbox"/> 42

Prosimy zaznaczyć krzyżkiem zamawiane usługi.

**Numer prenumeraty:**  **Kompendium Wiedzy** ☐

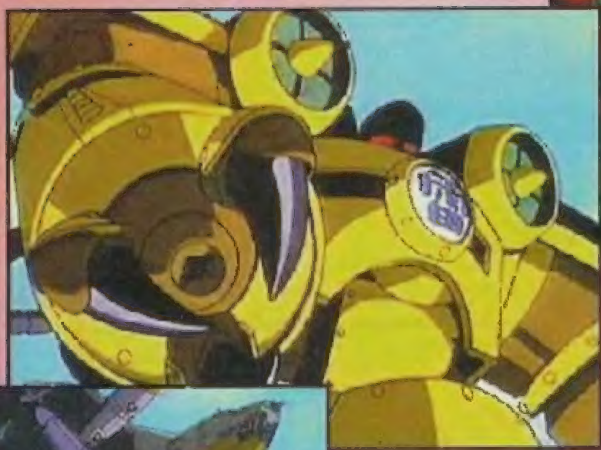
wpisać numer za wklepił  
naklejkę adresową

**PRENUMERATA**

Prosimy zaznaczyć krzyżkiem 2 lewa słupki.  
W przypadku zamawiania więcej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać kod:

<input type="checkbox"/> <b>Wariant 1:</b> <b>6 miesięcy</b> <b>SECRET SERVICE + SSCD</b>	<input type="checkbox"/> <b>Wariant 2:</b> <b>6 miesięcy</b> <b>SS CD</b>
<input type="checkbox"/> <b>Wariant 3:</b> <b>12 miesięcy</b> <b>SECRET SERVICE</b>	<input type="checkbox"/> <b>Wariant 4:</b> <b>6 miesięcy</b> <b>SECRET SERVICE</b>





z kosmosu dysponujących się niesamowitą i niszczycielską bronią.

Mimo bardzo dużych strat udało się odeprzeć atak i zmusić wroga do przyciągnięcia się na pewien czas. W walce udało się zdobyć kilka należących do obcych modułów sterujących ich maszynami. W ręce Anglików dostały się dwa moduły, Amerykanów – cztery, Chińczyków – cztery, Rosjan – też cztery, Japończyków – trzy, a Niemców tylko jeden.

padł na bardzo ciekawą propozycję firmy PIONEER. Serię z pogranicza historical-fiction i filmu przygodowego, zrobiony na podstawie opowiadania s-f Masaki Yamady pt. KISHIN HEIDAN lub inaczej KISHIN CORPS.

#### RYŚ HISTORYCZNY

Jest rok 1937. Chaos i pogłębiająca się zapaść w stosunkach pomiędzy Chinami a Japonią nieuchronnie prowadzi do konfrontacji tych dwóch potęg militarnych. 13 sierpnia wybuchła wojna pomiędzy tymi dwoma państwami, mogąca objąć swym zasięgiem prawie całą Azję. To właśnie podczas tamtych zajęć następują wydarzenia mające później wpłynąć na dalszy bieg historii.

Przebieg bitwy był przypadkowo filmowany przez bezimiennego operatora, lecz to co ludzie ujrzeli tego dnia było wrogiem, jakiemu ani Chińczycy ani Japończycy nigdy nie stawiali czoła. Film ten został później nazwany „Ishimori Film” i był jedynym dokumentem pokazującym tamte wydarzenia. Wkrótce wszystkie największe potęgi świata zaczęły swój pościg za tą właśnie rolką taśmy filmowej, na której można było wyraźnie zobaczyć jasne światło na niebie i wydobywające się z niego dziwne istoty. Był to zarejestrowany po raz pierwszy atak najeźdźców

#### Faszystowska Komisja Poborowa!?!

W tym czasie potęga Niemiec rosła w siłę a führer szukał coraz to nowszych technologii wojkowych. Posiadanie tylko jednego modułu było więc niewystarczające. Dla wielkiej Rzeszy nie była ważna obrona ludzkości przed obcymi, ale zdobycie przewagi militarnej nad innymi państwami.

W Japonii natomiast powstała specjalna grupa mająca za zadanie walczyć z obcymi przy pomocy skonstruowanych przez inżynierów wielkich maszyn-robotów napędzanych przez wspomniane moduły. Grupa nazwana została KISHIN CORPS. Podróżując po Azji w pancernym pociągu walczy-

jednostkami chińskiej armii Kanto oraz nazistami, prowadzącymi już prace nad swoim modelem wielkiego robota bojowego.

#### POCZĄTEK

Październik 1941 roku. Pociąg Mandżurskiej Kolei zostaje zatrzymany przez dywizję Armii Kanto dowodzoną przez pułkownika Shinkai. Żołnierze przetrzasują wagony w poszukiwaniu naukowca-badacza, profesora Takamury oraz jego „czarnej skrzynki”. Podróżujący razem z żoną i synem Takamura wyczuwając niebezpieczeństwo nakazał swojemu synowi opiekę nad pudełkiem i jego zawartością.

Nagle niebo rozświetliła dziwna tupa, z której zaczęli lądować obcy i natychmiast otworzyli ogień do żołnierzy Armii Kanto oraz cywilnych pasażerów pociągu. Syn profesora Takamury, Taishi korzystając z zamieszania wymknął się z przedziału, a następnie wydostał z wagonu, który eksplodował chwilę potem.

Wkrótce został jednak okrzyknięty przez obcych, również interesujących się zawartością tajemniczego pudełka. Lecz nagle, gdy Taishi myślał że wszystko już skończone, pojawiła się na placu boju trzecia siła. Wielki opancerzony pociąg wtoczył się na sąsiedni tor, zaś z jego wnętrza wyszedł wielki robot, który otworzył ogień do nacierających obcych.

Zszokowany Taishi nie czekał już na wynik bitwy i stoczył się ze skarpy do łódki umocowanej nad brzegiem małej rzeczki. Pod jego naporem łódka uwołniła się i odpłynęła z prądem, razem z nieprzytomnym Taishim Takamurą.

Kilka miesięcy później Taishi prowadzi życie sieroty w jednym z nadmor-



skich portów. Jego celem jest zemsta na pułkowniku Shinkai za śmierć rodziców oraz pomoc w kłopotach swojej wybitelce, lekarce niemieckiego



ła nie tylko z pojawiającymi się tu i ówdzie obcymi, ale również z przejawiającymi wciąż nienawiść do Japonii



Manga to nie tylko piękne panienki o wielkich błyszczących oczach i kształtnych pierogach czy mroczne cyberpunkowe klimaty. Manga jest również wysmienitym środkiem przekazu dla wszelkich innych ciekawych tematów, jakie mogą się zrodzić w płodnych głowach japońskich twórców.

Zastanawiając się nad kolejnym artykułem do MANGA ROOM, moi szanowni koledzy redakcyjni zasugerowali mi opisanie filmu odmiennego od tych, którymi mieliśmy okazję dotychczas się zajmować. Wybór







# 機神兵団

## KISHIN HEIDAN

KISHIN CORPS. ACTIVE DEFENCE FORCE

pochodzenia Marii Brown. Dziwne, ale Armia Kanto interesuje się młodą lekarką oraz samym Taishim, który wciąż może mieć pudełko swojego ojca, w którym może znajdować się kolejny moduł. Na szczęście pojawiają się dziwni ludzie, którzy zaczynają pomagać Taishiemu. Nagle gdy niebo nad głowami znowu zaczyna świecić dziwnym, jasnym blaskiem, przesiadają się z samochodu do wielkiego robota. To właśnie KISHIN CORPS. pojawił się w mieście.

### KISHIN CORPS.

■ **Kishin Thunder** – Robot naziemny wyposażony w działa i karabiny maszynowe dużego kalibru, ciężki i podobny w swojej konstrukcji do czołgu.

**Wysokość:** 14 m. **Szerokość:** 12 m. **Waga:** 45 ton. **Prędkość max.:** 43 km/h. **Prędkość manewrowa:** 35 km/h. **Pojemność zbiorników z paliwem:** 2000 litrów.

**Wyposażenie:** Dwa działa przeciwpancerne 75 mm, dwa obrotowe cekaemy 7,7 mm, dwa miotacze ognia oraz jedno działo elektryczne.

**Pilot:** Balleiho

■ **Kishin Dragon** – Robot do działań podwodnych

**Wysokość:** 15,3 m. **Szerokość:** 10,5 m. **Waga:** 36 ton (z pełnymi zbiornikami balastowymi 40 ton).

**Prędkość max:** 36 km/h (na lądzie), 25 węzłów (pod wodą). **Zanurzenie:** 30-50 m. **Pojemność zbiorników z paliwem:** 1200 litrów.

**Wyposażenie** – Dwie wyrzutnie torped tlenowych 53 cm, jedno działło 120 mm, jeden obrotowy cekaem 7,7 mm, dwie wyrzutnie rakiet.

**Pilot:** Daisaku Sakaki

■ **Kishin Wind** – Robot do działań powietrznych

**Wysokość:** 16 m. **Szerokość:** 11,4 m. **Waga:** 19 ton.

**Prędkość:** 48 km/h (na lądzie), **Prędkość w powietrzu:** ??? **Pojemność zbiorników z paliwem:** 400 litrów.

**Wyposażenie:** Cztery działka 20 mm, dwa podwójne obrotowe cekaemy 7,7 mm, wyrzutnia rakiet na paliwo stałe, wyposażony w radar.

**Pilot:** Kimihiko Masumi

**Rikusen-Yonshiki** – Najnowszy robot przewyższający prędkością i uzbrojeniem pozostałe roboty z Kishin Corps. Stworzony do bezpośredniej walki z innymi robotami.

Brak dokładnych danych.

**Pilot:** Taishi Takamura

■ ■ ■

Opisując filmy zawsze staram się powiedzieć kilka słów o ścieżce dźwiękowej. W KISHIN HEIDAN jest ona bardzo ciekawa. Muzyka symfoniczna skomponowana przez Naoru Wadę i zagrana przez Izraelską Orkiestrę Symfoniczną, brzmi jak dobra produkcja hollywoodzka. Wspaniale uzupełnia wysokiej jakości animację i nadaje odpowiedni nastrój. Nie ma co się dziwić przecież wydawcą jest Pioneer. Takiej muzyki nie powstydziłby się w swoim filmie nawet Spielberg.

*Mr. Root*

### KISHIN HEIDAN ACTIVE DEFENCE FORCE

**Reżyseria:** Takaaki Ishiyama

**Na podstawie opowiadania:**

Masaki Yamady

**Reżyseria:** Masayuki Goto

**Muzyka:** Kaoru Wada

**Dystrybucja:** PIONEER LDCE

**Dystrybucja w Polsce:**

Planet Manga

**Czasy:** 4x60 min.

**Od lat:** PG, 12



Drugą specjalnością japońskich grafików po przeslicznym panienkach są obłędnie wielkie roboty.

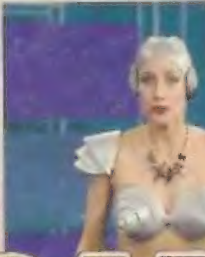




Prowadzący  
Misiek  
rządzi jak  
zwykle.



jedynym sposobem na  
ostudzenie zapалу rywal-  
li jest zajeżdżanie drogi.  
Patrz uważnie na wy-



Ach, te seksowne stalowe ciuszki...  
dajcie im teraz do konserw!

# MEGARACE 2

czyni gościa który chce cię wyprzedzić i rob to co on. Ewentualnie, gdy koleś będzie zbyt natrętny, możesz mu



Pierwszy MEGARACE (opis w SS'16) był przykładem na błędne twierdzenie, że dobrą grę czyni dobra grafika. Opracowanie toru było bardzo staranne, w przerwach pomiędzy wyścigami po scenie szalał Lance, co chwila jakieś animacje, kawałki muzyczne... multimedia. Jednak ten cały przepych skrywał dość kiepski klimat gry. Wyścigi nie były ani krwiste, ani ostre. Teraz autorzy na pierwszym planie postawili elementy tworzące atmosferę beztrosnej walki o pierwsze miejsce.

Podczas wszystkich przerw pojawia się Lance Boyle, który nawija jak najęty. Gra jest na dwóch kompaktach, więc gadania jest naprawdę sporo. Szczerze powiem, że skacze są dosyć niskich lotów. Jednak dzisiaj srojący najdziwniejsze miny Lance nie jest żadną rewelacją - rozmaitych filmów było już w grach tak wiele, że wydaje się to normalką. Graficznie miało zaszokować co innego - trasy.

I rzeczywiście. Sześć tras opracowano w fantastyczny sposób. Cały krajobraz, co tu dużo mówić, wygląda oszłamiająco. Bardzo ciekawy efekt uzyskano tym, że przez całe okrążenie nic się nie powtarza. Ciągłe nowe krajobrazy i nowe budynki. Wszystko w SVGA, płynne, śliczne i realistyczne.

Niektóre trasy to klasyczny przykład pokręconej futurystycznej ekspresji. Gra ma tylko jeden

minus - tras jest tylko sześć. Aby przejść każdą, trzeba wziąć udział w trzech wyścigach... Krótko mówiąc gra wystarczy na jedną noc. Drugi raz jeździć się nie chce, bo już się wszystko widziało.

Zachowanie kierowców na torze to przejawy szczerzej nienawici połączonej z manią prześladowczą. Do tego ci goście mają broń. Ty także, więc rzeźnia jest aż miło popatrzeć... Do wyboru masz rakietę trzech rodzajów, olej i miny. Niby mała różnorodność, ale to wystarczy.

Zapewne nie raz ci się zdarzy, że przez parę okrążeń będziesz jechał za gościem i nie będziesz w stanie go wyprzedzić. Szczególnie ciężko jest na przedostatniej trasie - BAYOU - wąskiej jak diabli. Dlatego musisz bardzo uważać, by samemu nie dać się wyprzedzić. Oczywiście

## Mindscape '96

PC CD-ROM 2 CD  
486DX2/66 = 8 MB RAM = 23 MB HDD  
SVGA = SB AWE 32 = GUS

Autoryzowany dystrybutor  
Optima 96 (PC CD) XXX zł

Komentarz: bardzo dobry i bardzo trudny wyścig z niewiarygodną grafiką.

sadniczą wadę - zostaje na torze przez cały wyścig i może się zdarzyć, że w następnym okrążeniu ty wywiniesz gustownego baczka. Dlatego wolę miny.

Często na torze znajdują się buchające beczki i zwykłe skrzynki. Beczki naprawdę robią wrażenie - stan samochodu pogarsza się drastycznie, często też wybuch odrzuci cię na parę ładnych metrów...

MEGARACE 2 to gra bardzo dobra. Szczerze polecam wszystkim wielbicielom wyścigów. Dobra zabawa zapewniona, tylko że krótka.

KaYtek  
P.S. Zapomniałem powiedzieć, że wszystkie kawałki muzyczne są super. Szczególnie ten w FOUNDARY.

